+Disk Amiga

AMIGA • CD-32 CD-ROM • PC

DREAM

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Février 1995 - n°15

CD Dream
L'univers des consoles CD 32 bit.

Rachat de l'Amiga : le coup de théâtre de David Pleasance !

Mortal Kombat II : trop violent ?
Dreamweb : trop sex ?

Photogenics :
le Photoshop de l'Amiga.

Qui a peur des jeux vidéo ?

Exclusif
1 circuit de Skidmarks II !

Lemmings III : le meilleur de la série ?

L 2306 - 15 - 35,00 F-

Mensuel - 10,95 $can - 245 FL - 11 FS - 255 FB

LES CLASSIQUES DE DISNEY ENFIN DISPONIBLES SUR AMIGA 1200 !

Aladdin

Prix spécial Dream
255 francs par titre
Frais de port compris !

Découvrez Aladdin et son gentil génie dans un jeu de plates-formes époustouflant et plein d'humour. Une adaptation magistrale ! "Le scroll est impeccable, les graphismes somptueux et la musique superbe. En jouant simplement au premier niveau, vous comprendrez que c'est le jeu qu'il vous faut".

DREAM TOP 93%

Le Roi Lion

Retrouvez toute l'ambiance du chef-d'oeuvre de Walt Disney dans ce jeu de plates-formes exotique et prenant. Un hit fabuleux sur console enfin disponible sur Amiga !

Bon de commande

Bon de commande à découper ou à recopier sur papier libre et à retourner à Posse Presse/Virgin, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.

Oui, je commande - ❑ Le Roi Lion Amiga 1200 - ❑ Aladdin Amiga 1200 au prix de 255 francs l'unité. Veuillez trouver ci-joint un chèque de ..... .

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Téléphone : .....

Signature :

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et modifiable sans préavis.

Retrouvez les grands classiques de la stratégie et de l'action au sein de cette compilation inédite !

Cannon Fodder - Chaos Engine
The Settlers - Terminator 2

Cannon Fodder

Un grand jeu de stratégie/arcade par les auteurs de Sensible Soccer ! "La jouabilité est exceptionnelle et l'ensemble fait de Cannon Fodder un jeu qui restera dans les annales de l'histoire ludique". **95%**

Terminator 2

Un jeu de style Opération Wolf inspiré du grand classique du cinéma fantastique. Réservé aux fanatiques de shoot'em up.

Prix spécial Dream

255 francs

les 4 jeux

Frais de port compris !

The Settlers

La référence en matière de stratégie et de "god-game". "N'ayez pas peur de vous lancer corps et âme dans ce jeu passionnant qui saura vous coller à l'écran durant de longues heures". **90%**

The Chaos Engine

Le must de l'action par les auteurs de Gods et Speedball ! "Les graphismes auraient pu être réalisés par Bilal, le scrolling multidirectionnel est parfait, l'environnement sonore est superbe, l'action est irrémédiablement prenante (...). L'un des meilleurs de sa catégorie". **91%**

Bon de commande à découper ou à recopier sur papier libre et à retourner à Posse Press/Compil, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Oui, je commande la compilation Beau Jolly au prix exceptionnel de 255 francs, frais de port compris.
Ci-joint un chèque de 255 francs à l'ordre de Posse Press.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Téléphone : .....

Signature :

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et modifiable sans préavis.

DREAM

sommaire

Dream, 21 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris est édité par Posse Press, SARL au capital de 120 000 francs. Siège social : 9 rue Neuve Saint Germain 92100 Boulogne.
Représentants légaux : Romain Canonge, Francis Poulain.
Associés principaux : Romain Canonge, Francis Poulain, Christine Robert.
Directeur de publication : Francis Poulain.
Tél : (16-1) 48 87 53 15.
Directeur commercial : Romain Canonge.
Tél : (16-1) 48 87 54 69.
Responsable abonnements et bootlik : Valérie Ambrosio.
Tél : (16-1) 48 87 60 11.
Télécopie : (16-1) 48 87 51 23.
Rédaction
(16-1) 48 87 57 30
Rédactrice en chef : Christine Robert.
Secrétaire général de la rédaction : Grégory Halliday.
Ont collaboré à ce numéro : Stéphane Anquetil, Bioman, Frédéric Boullier, Carole de Landstheer, David Gaussinel, Frédéric Joignant, Mister B., Pierre-Philippe Launay, Vincent Oneto, Rod, Yann Serra, Wim Sical, François Simoneschi.
Directeur artistique : Pierre-Yves Roudy
Tél : (16-1) 48 87 52 95.
Rédacteur graphiste : Catherine Paire
Illustrateurs : Weg, Christophe Bardon.
Bande dessinée : Weg.
Fabrication
Photogravure : Promographic, Paris.
Impression : Berger-Levrault Graphique, route Villiers St Etienne, 54200 Toul.
Diffusion : MLP.
Dépôt légal : mai 1994.
N°ISSN : 1241-3976.
Commission paritaire : n° 75364.
Droits de reproduction : tous droits réservés. Copyright 1994. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo de Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées, appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

POSSE PRESS

Coups de feu sur Brode-way
Acteurs principaux : Mathew Broderick, Charlélie Couture, Mathew Mod(ine).
Réalisateur principal : Dédé Akoudre.
Scénario (secondaire) : un journaliste sur la touche (étoile) déambule dans les rues de Brode-way, à la recherche d'une idée d'article à proposer au magazine Modes et travaux... autant trouver une aiguille dans une botte de foin, comme disait Jean-Paul, le Gauthier sympa. Il savait bien que les éditos de Dream ne faisaient pas l'unanimité, et comme dit l'ami Maxwell, (celui des cafés), ce n'est pas la peine d'en rajouter ! Terminées les soirées calmes passées devant son ouvrage... à broder, maintenant, il faut créer. Les éditos "nouvelle formule" de Dream se voient donc, maquette oblige, raccourcis (un tout petit peu). Comme dit l'autre, le (Victoria) principal, c'est de participer.
Christine Robert

6 *Disquette*

8 *Actualités*

David Pleasance rachète l'Amiga !

16 *Bande dessinée*

17 *Bons plans*

18 *Dossier*

Les "dangers" des jeux vidéo : info ou intox ?

28 *Reportage*

1994, toute une année vue par Dream !

32 *Jeux*

All new world of Lemmings p.36
Mortal kombat II p.38

Mortal kombat II.

Dreamweb p.40
Le roi lion p.42
Dragonstone p.44
Shadow fighter p.46
Overlord p.48

Le roi lion.

Kick off III p.49
Compil Beau jolly p.50

52 *Astuces*

54 *Espace lecteurs*

58 *Démos*

Tous les résultats de la Party'94 au Danemark.

62 *Domaine public*

68 *Labo*

Le fabuleux Photogenics est arrivé !

Photogenics.

Mais aussi : ATurbo 1228, Décollages, l'imprimante Canon BJC 4000...

74 *En pratique*

76 *Débutant*

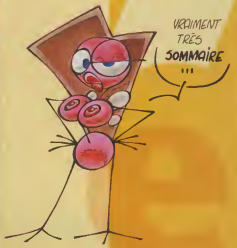
78 *Programmation*

82 *Forum lecteurs*

89 *CD Dream*

Dream's bootik P.86

Abonnements P.88

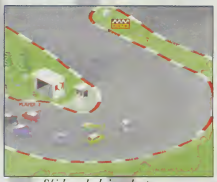


Jeu du mois, page 28

All new world of Lemmings III

Super Skidmarks démo !

COURSE DE VOITURES, ACID SOFTWARE



Skidmarks laisse des traces.

Une année sépare la première version de *Skidmarks* (offerte sur la disquette du numéro 5) et ce que nous vous offrons aujourd'hui : la démo de *Super skidmarks* (ou *Skidmarks II*, au choix) d'Acid software ! Comme d'habitude, cette démo est presque un jeu complet : vous avez la possibilité d'affronter l'ordinateur ou un adversaire sur un circuit entier ! Qui fera le meilleur temps ? Pour ceux qui ne connaissent pas la première version de *Skidmarks* (en anglais "traces de pneus"), sachez qu'il s'agit d'un concentré de délire. Les véhicules bondissent et sautent dans tous les sens, la pagaille est monstrueuse et le fun omniprésent. La version II dispose de quelques innovations de taille : outre des graphismes plus agréables, huit voitures peuvent courir en même temps (sur les machines AGA uniquement), jusqu'à quatre joueurs s'affronteront simultanément (oui, c'est possible avec la démo !) et l'écran peut être scindé en trois lorsque vous jouez en trio. Les options sont toutes disponibles : possibilité de jeu par null-modem, choix du nombre de joueurs, choix du nombre de tours de pistes, choix du niveau (si vous trouvez que tout est trop lent, optez pour "insane")... Dément !

Attention : *Skidmarks II* doit se lancer directement après l'ouverture du Workbench si vous n'avez qu'un mégaoctet de Ram. L'Amiga met longtemps à charger et fait même des pauses... ne touchez à rien et soyez patients !

Pict Saver

SAUVEGARDE D'ÉCRAN

Pict saver permet à tout moment de sauvegarder un écran en image IFF. Les touches Control-Alt-Shift-S sauvegardent un écran entier et Control-Alt-Shift-Bouton gauche de la souris sauvegardent une fenêtre précise.

Amiga Diary

AGENDA

Très simple d'utilisation, ce petit agenda vous permettra de mettre de l'ordre dans votre emploi du temps. Après l'avoir lancé (il affiche la date en permanence), il vous suffit de cliquer en haut à gauche pour voir apparaître les pages de l'agenda. Les différentes fonctions sont : "Lookup" pour sauter à une date précise, "Add" pour ajouter un événement dans la journée, "Edit" pour modifier ou effacer un événement, "Scribble" pour marquer des petits messages sur un pense-bête, "load" pour charger votre agenda, "save" pour le sauvegarder. Et voilà !

Clue !

JEU DE SOCIÉTÉ

Un superbe remake du jeu de société *Cluedo*. En anglais, mais simple d'utilisation, le programme vous demande dans un premier temps de choisir le nombre de joueurs pris en charge par l'ordinateur. C'est parti ! Vous lancez les dés et proposez à tour de rôle des salles, des armes et des assassins... Excellente adaptation. ■

Ne soyez pas cave !

• Protégez la disquette Dream en écriture. Il faut pour cela que la languette de protection à l'angle de votre disquette laisse apparaître le trou.

• Faites une copie de la disquette Dream. Pour ceux qui n'ont pas de copieur, il convient de lancer le Workbench, de cliquer sur le Shell (ou le Cli) et de taper "diskcopy df0: to df0:". A ce moment l'Amiga vous demandera de mettre le disque source (la disquette originale de Dream) puis le disque destination (une disquette vierge), ceci plusieurs fois. Lorsque l'opération est terminée, mettez la disquette originale dans un endroit sûr et n'utilisez que la copie ! Dream ne pourra pas changer les disquettes erronées résultant d'une mauvaise manipulation sur l'original.

• Avant de lancer un programme, lisez les instructions de Dream ainsi que la documentation fournie sur la disquette. Vérifiez que vous avez la configuration requise (en particulier la mémoire) et déconnectez (machine éteinte bien entendu) tous les périphériques que les programmes pourraient ne pas apprécier (lecteurs externes, modems...).

• Dream décline toute responsabilité concernant le contenu de la disquette et les problèmes que pourraient engendrer son utilisation.

• Lorsque nous dupliquons plus de 50 000 disquettes, il arrive inévitablement que quelques unes d'entre elles échappent au contrôle qualité. C'est le cas lorsque vous obtenez une petite fenêtre indiquant "Read-write Error" ou "Not a dos-disk". La solution est simple : envoyez-nous votre disquette originale, accompagnée d'une enveloppe (les enveloppes à bulles sont les meilleures) avec votre adresse et timbrée à 4,40 francs. Elle vous reviendra le plus rapidement possible : Dream/Disquette en panne, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

Vous voulez être célèbre ? Pourquoi ne pas diffuser vos programmes sur la disquette Dream ? Les programmes sélectionnés gagneront un abonnement d'un an à Dream ainsi que l'estime de toute la communauté Amiga francophone ! Envoyez vos jeux, utilitaires, musiques, démos (sans oublier un petit mot avec vos coordonnées nous autorisant à mettre le programme sur la disquette) à Dream/Rubrique disquette, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

PHOENIX DP

TOUT L'UNIVERS DU CD ROM POUR AMIGA

Une avalanche de nouveautés pour 1995 !!

Amiga DeskTop Vidéo 199 Frs
Un superbe CD dédié à l'image, avec des centaines de fontes couleurs, des images remarquables, des utilitaires et une section spéciale dédiée à VIDEO CREATOR.

EXPRESS PD GALORE 199 Frs
Une mégа compilation pour les amateurs de DP: des cenatines de jeux, démos animations etc... Fonctionne sur CD32, et tout Amiga +CD

ASSASSINS CD 199 Frs
Une remarquable compilation de centaines de jeux du domaine public tirée de la collection Assassins pour votre console CD32. Pours les fans du DP : A posséder absolument.

AMUC 1 199 Frs
AMUC 2&3 249 Frs
3 remarquables CDS provenant du plus grand BBS canadien, dans la lignée des Aminets. Faites le plein d'utilitaires, démos, anims etc...

PHOTOGENICS

Pour une fois ce n'est pas un CD c'est le meilleur programme de dessin sur AMIGA. L'équivalent de PhotoShop sur Mac. Le must absolu en matière de création et de retouche d'images.
Version Francaise pour A1200 et A4000
495 Frs

DEMOMANIA 1

Un nouveau CD de démos à un petit prix, comportant les plus belles démos de la scène, y compris celle de l'Assembly 94. Nécessite un lecteur de disquettes pour désarchiver les démos.
119 Frs

FOLIOWORX PLAYER

Un superbe programme de visualisation des nouveaux CDs Photo PORTFOLIO de Kodak existe en deux versions:
VERSION POUR CD32
VERSION POUR AMIGA + CD ROM
519 Frs

ANIMATIONEN

Un superbe CD consacré exclusivement aux animations en tous genres aux formats IFF, MPEG, AVI, FLI, FLC etc....
159 Frs

AUTRES NOUVEAUTES

ARKTIS EDITION 1	99 Frs
IMAGINE 3.0	519 Frs
LECHNER COLL..1	239 Frs
LIGHTROM	319 Frs
MEGAHITS 4	319 Frs
ULTIMEDIA 1 & 2	239 Frs
GOLD FISH 2	249 Frs
TOP 100 CD32	199 Frs
TOP 100 A1200	199 Frs
WORLD OF GIF	199 Frs
WORLD OF SOUND	199 Frs

et bien sur tous les jeux CD32

BUMP N BURN	349 Frs
ROADKILL	349 Frs
MARVINS ADV.	349 Frs
TOWER ASSAULT	349 Frs
SUBWAR 2050	349 Frs
BENEATH SKY	349 Frs
THEME PARK	349 Frs
MEGARACE	349 Frs
SUPER STARDUST	279 Frs
SOCCER KID	349 Frs
LITIL DIVIL	319 Frs
RISE ROBOTS	349 Frs
VITAL LIGHT	319 Frs

CD CAM

L'ultime compilation DP
Toute la collection des disquettes CAM enfin réunie sur un double CD : des milliers d'utilitaires à votre disposition.
249 Frs
Une co-production CAM/Almathéra/Phoenix-DP

COMPILATIONS JEUX DP

Pour les fans de jeux DP, voici 3 compilations pour votre Amige, qui contiennent chacune un millier de jeux. La plupart de ces jeux sont archivés. Plus de 3000 jeux, voilà de quoi passer un agréable Noël.

MEGAHITS 3 GAMES	319 Frs
BERLINER GAMES	199 Frs
GIGANTICS GAMES	199 Frs

CD32 GAMER 1, 2, 3, 4 ou 5 — 49 Frs

Si vous voulez testeries jeux du commerce avant de les acheter, Jetez un oeil sur ces CDs de previews et jouez à Rise of the Robots, Super stardust, Litil Divil etc..... 5 CDs différents sont disponibles à un prix ridiculement bas

CDs réservés aux Adultes 249 Frs

Sexual Fantasies	Pour CD32 + FMV
Erotik Collection 1	Sex Model File
Plain Brown Wrapper	Photo Model File
Sheer Delight	PlayBoy Massage

(FORFAIT FRAIS DE PORT COLISSIMO+ RECOMMANDE 20 Frs)

BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel / Fax : 59 82 95 00 AD0295

SERELE MICRO INFORMATIQUE

22, ROUTE NATIONALE 190
78440 ISSOU
TEL. 30 42 77 77 FAX 30 42 77 33

ACCES
AUTOROUTE DE L'OUEST
SORTIE EPONE, puis GARGENVILLE
SNCF, LIGNES ST LAZARE MANTES
GARE DE PORCHEVILLE

SERVICE APRES VENTE

DEPANNAGE DE TOUTE LA GAMME COMMODORE-AMIGA
PRENDRE RENDEZ-VOUS, POUR INTERVENTION RAPIDE OU EXPEDIER LE MATERIEL.
DEVIS GRATUITS, EXPEDITION FRANCE ENTIERE.
REFERENCES : FNAC, HYPER MEDIA, CONFORAMA, DARTY, CORA....

COMPOSANTS SPECIFIQUES

A500 2000 3000

- CIA 8520	170 F
- DENISE 8362	240 F
- DENISE 8373	300 F
- PAULA 8364	290 F
- GARY 5719	170 F
- AGNUS 8371 500K	250 F
- AGNUS 8375 1 MO	350 F
- AGNUS 8372B A3000	350 F
- AGNUS 8375 A500PLUS	350 F
- ALIM, **échange standard**	390 F
- LECTEUR A500	675 F
- LECTEUR 600/1200	675 F

A 1200 4000

- CIA 8520 PLCC	250 F
- DENISE 8373 PLCC	250 F
- **SUPER BUSTER -11**	350 F
- FAT GARY -02	250 F
- RAMSEY -07	250 F
- BRIDGETTE	250 F
- PAL 391471 pour 68040 ..	390 F
- **ALIM A1200 SURPUISS.**	490 F
- SOURIS AMIGA	290 F
- LECTEUR 1200 1.7 MO	990 F
- **CARTE 68040 FULL VER.**	4990 F
- CARTE A2091 V7	990 F

ROMS ET KICKSTARTS

- KICKSTART 1.3	150 F
- KICKSTART 2.04 37.175	250 F
- KICKSTART 2.05 37.350	300 F
- KICK 37.175 A3000	390 F
- KICKSTART 3.0 A1200	390 F
- KICK 3.0 A500/600/2000 (avec triple change kick)	590 F
- KICKSTART 3.0 A4000	390 F
- KICKSTART 3.1 A2000	NC
- KICKSTART 3.1 A3000	NC
- KICKSTART 3.1 A4000	NC
- ROMS V7 A2620/2630	220 F
- ROMS V7 A2091	220 F

KITS

- MANUEL WB 2.05	150 F
- KIT DISQUETTES 2.05	150 F
- KIT DISQUETTES 3.0	250 F
- KIT MANUELS 3.0	350 F
- UPGRADE KIT 3.0 500/600/2000, avec ROMS, changeur, disquettes, manuels EN FRANCAIS	1290 F
- UPGRADE KIT 3.1 A2000	990 F
- UPGRADE KIT 3.1 A3000	1190 F
- UPGRADE KIT 3.1 A4000 Comprend ROMS, disquettes, manuels EN ANGLAIS	1190 F

COMPOSANTS DIVERS

- CABLE PERITEL AMIGA	50 F
- CABLE DIN/DB23	100 F
- CABLE DB9/DB23	100 F
- CABLE PERITEL CD 32	190 F
- CABLE PARNET (c)	150 F
- NAPPE 2.5"/2.5"	90 F
- NAPPE 2.5"/3.5"	175 F
- TRANSFO THT 1083/84	290 F

COMPOSANTS DIVERS

- TTL 74FCT240	50 F
- VENTILATEUR miniature	150 F
- HORLOGES 50/60/64 MHZ	100 F
- SUPPORT 44 PINS PLCC	40 F
- SUPPORT 84 PINS PLCC	50 F
- **CARTE RESEAU A500**	200 F
- DRIVE externe, noir, métal	650 F
- TRIPLE CHANGEUR ROM (4 supports, change 1.3/2.0/3.0)	250 F

TOURS AMIGA 4000

KIT COMPRENANT

- BOITIER BIG TOWER
- CARTE 7 SLOTS, dont 2 VIDEO
- NOTICE, en Français(disquette)

(alimentation non fournie, voir banc d'essai AMIGA NEWS DEC 94)
2990 FRANCS

TOURS AMIGA 1200

KIT COMPRENANT

- **BOITIER MEDIUM TOWER**
- **COQUE CLAVIER EXTERNE**
- **INTERFACE CLAVIER/TOUR**
- **CARTE 5 SLOTS ZORRO II**
- **FACADES CACHES POUR DRIVE**
- **CABLE SPIRALE POUR CLAVIER** connecteur interne A1200, prolongé PCMCIA, prolongé, en option

3450 FRANCS

ET TOUJOURS
Reprise de tout matériel *AMIGA*, même hors d'état.
Sans obligation d'achat
Téléphoner pour les modalités

PROMO

DISQUE DUR 3.5 P
500 MEGAS

SPECIAL TOWER
A1200

1890 FRANCS

VENTE SUR PLACE DU LUNDI AU VENDREDI, de 9h100 à 12H30 et de 14H30 à 18H30
VENTE PAR CORRESPONDANCE
COMMANDE SUR PAPIER LIBRE, joindre le règlement par chèque ou par mandat
FRAIS DE PORT : 85 Francs de retour COLISSIMO / DILIGO

en *hausse*

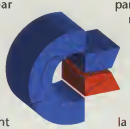
▲ **Macrosystem**
La société allemande Macrosystem travaille actuellement sur des clones Amiga. Aucune information supplémentaire n'a pu filtrer de la part des Germains, mais il est sûr que si cette expérience s'avère profitable, de nombreuses sociétés pourraient entrer en lice et envahir le marché de pseudo-Amiga.

▲ **Sondage**
Selon un sondage effectué par la référence de la presse informatique *Ctw*, les revendeurs anglais soutiennent que la PlayStation de Sony agira comme un raz-de-marée en 1995, mais aimeraient tout de même que l'Amiga fasse son grand retour (82 % des revendeurs l'espèrent).

▲ **Mortal kombat**
Mortal kombat II, testé dans ce numéro, est sorti au mois de décembre en Angleterre, y a atteint la première place dans les ventes de jeux sur micro-ordinateurs. Devant le succès du jeu sur Amiga, Acclaim pense de plus en plus à renouveler l'expérience. Alors, *Mortal kombat III*, c'est pour bientôt ?

Commodore UK officiellement proche du rachat !

Dernière minute. C'est officiel, c'est-à-dire confirmé par téléphone et par fax par Commodore Angleterre, l'offre de rachat de l'équipe anglaise a été acceptée par le liquidateur et les créditeurs de Commodore International. Un cas de figure nouveau et de très bonne augure : pendant quelques mois les créditeurs ont systématiquement repoussé les offres des acheteurs potentiels (l'américain Cei et Commodore Angleterre) jugés trop radins. Mais depuis quelques semaines, les menaces de Cei et de Commodore Angleterre ont été entendues : les cendres de Commodore International perdent de l'intérêt et de la valeur au fil du temps et les créditeurs pourraient rapidement se retrouver le bec dans l'eau, c'est-à-dire sans racheteur. Les créditeurs ont donc décidé de revoir leurs prétentions et de faire rapidement un choix qui, après plusieurs rebondissements, s'est fixé sur Commodore Angleterre !



Commodore Angleterre est donc pour l'instant l'élu. Pour l'instant seulement, car le processus n'est pas totalement terminé. Dans son fax, Commodore Angleterre nous indique qu'il y a désormais deux suites logiques : soit la cour des Bahamas valide rapidement cette offre, auquel cas Commodore Angleterre a les mains libres pour tout relancer, soit la cour des Bahamas lance une offre publique d'achat, auquel cas les concurrents de Commodore Angleterre (en l'occurrence Cei) peuvent surenchérir, c'est-à-dire faire une offre financièrement supérieure.
Les paris vont bon train, et nous ne nous aventurerons pas à extrapoler sur la suite de l'histoire. Ce dont nous sommes sûrs, c'est que Commodore Angleterre a su convaincre et que le rachat sera au moins effectué par eux. Ne nous appelez pas pour nous demander si c'est une bonne chose. Oui, c'en est une. Excellente même. S'il est vrai que les ambitions de Cei étaient tout aussi honorables, Commodore Angleterre a plusieurs avantages : ils connaissent la machine de longue date et évoluent sur le premier marché Amiga mondial en terme d'utilisateurs et de développeurs : l'Angleterre. Nul doute que c'est de ce marché que la relance doit partir. Dans son fax, Commodore indique qu'à l'exception de la CD-32, disponible immédiatement, les prochains 1200 et 4000 ne devraient pas arriver avant avril 1995. Peu importe, croquez un morceau de sucre trempé dans de la Bénédictine et fermez les yeux, Commodore Angleterre va faire revivre l'Amiga.

David Pleasance.

Nouveaux venus !

CHAPEAU !

Un clin d'oeil aux nouveaux venus sur le marché de l'Amiga... souhaitons-leur bonne chance, ce n'est tout de même pas une tâche aisée, surtout en ce moment. Turtle bay direct, n'est pas réellement nouveau sur le marché, mais nous avions oublié il y a quelques mois d'annoncer sa naissance. Spécialisé uniquement Amiga, Turtle est également réputé pour disposer de produits quasi-introuvables... Turtle, L'Etang Simon, 03320 Le Veurdre. Generation micro fait de l'Atari, du Pc, des consoles mais surtout de l'Amiga. Ceux qui recherchent des unités centrales d'occasion pourront y trouver leur bonheur. Generation micro, 53 rue de l'Ouest, 75014 Paris. Space DP vogue dans le domaine public pour l'Amiga. Disposant des dernières nouveautés, Space DP dispose également de traductions françaises exclusives de certains logiciels. Space DP, 52, rue sauveur Toblem, 13 007 Marseille.

L'expérience inédite

CABLE

Sony electronic publishing, France télécom et Lyonnaise communications TV câble viennent de conclure un accord pour une expérimentation de téléchargement de jeux vidéo grâce au câble sur tout le réseau parisien. Pour l'instant réservée aux Pc et compatibles, l'expérience, si elle s'avère satisfaisante, risquerait de se démocratiser, et pourquoi pas de proposer un téléchargement sur d'autres standards informatiques. Les jeux, offerts par *Sony electronic publishing*, seront sélectionnés parmi les meilleurs du marché, et pourront être téléchargés grâce à un abonnement mensuel. L'expérience se déroulera pendant le mois de février, et selon les résultats obtenus, pourrait s'implanter définitivement sur le réseau câblé.

Intel outside ?

MAUVAISE PASSE

Intel traverse en ce moment une très mauvaise passe. Après la révélation au grand public du bug du Pentium, c'est son hégémonie en terme de constructeur qui commence à vasciller. Après Amd et Cyrix ayant allègrement copié ses microprocesseurs, c'est au tour de Thomson de fabriquer ses propres clones. La société européenne s'attaque directement au Pentium, qui, pour l'instant n'était pas encore imité, en s'appuyant sur un vieil accord technologique signé avec Mostek, absorbé depuis 1985 par le groupe Thomson-CSF. Alors, s'il vous plaît, arrêtez d'envoyer vos cartes de voeux à Intel, cela devient trop cynique (en effet, comment leur souhaiter une bonne année dans ces conditions ?).

ABank plus

NOUVELLE VERSION

Depuis qu'*ABank* est paru sur la disquette de Dream n° 9, il a évolué, et c'est maintenant la version 1.02 qui est disponible et apporte les corrections des bugs d'impression et de statistiques (le fameux camembert), et la sauvegarde des préférences. La version 1.05 d'*ABank* devrait être disponible très bientôt et apportera les améliorations suivantes : création de backup lors de la sauvegarde, mise en place d'un mot de passe, réglage des couleurs, basculement de l'écran vers Intuition. Les utilisateurs enregistrés doivent simplement se procurer la version démo pour mettre à jour *ABank*. Cette version démo est disponible chez Afiv et Orion.

Le petit monde de la presse

RACHAT

L'excellent magazine anglais *Amiga computing* vient d'être acheté par le plus gros éditeur de presse mondial : Idg (220 journaux dans plus de 60 pays !). En fait Idg a acquis la totalité des journaux d'Europress. L'activité des magazines demeure inchangée.

en baisse

▼ Ibm

Ibm, le numéro un de l'informatique, après avoir annoncé la suspension de ses Pentium en a repris la commercialisation après qu'Intel se soit engagé à remplacer tous les microprocesseurs buggés sur simple demande. Rappelons que le bug du Pentium avait défrayé la chronique à la fin de l'année dernière, jetant un grand froid chez les acheteurs comme chez les constructeurs. Depuis, tout semble avoir repris son cours normal, les processeurs défectueux seront changés, ou bien un patch sera installé par logiciel pour contourner le problème qui sévissait sur la neuvième décimale lors des calculs (tableurs, logiciels mathématiques). Intel n'est pas passé loin de la catastrophe, cette fois-ci.

▼ Pari

Un joueur mystérieux qui essayait de parier 2 500 £ que *Donkey kong country* serait le jeu vidéo numéro un de la fin d'année 94, a vu sa mise refusée par le bookmaker William Hill. Selon la firme, une somme aussi importante *"n'allait pas vraiment dans la nature des choses"*.

Vous savez quelque chose que nous ignorons ? N'hésitez pas à nous appeler au (33-1) 48 87 57 30 ou à nous passer un petit fax au 48 87 51 23.

Une Époque Formidable

La rubrique des blasés de l'informatique, la rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner, la rubrique de ceux qui ne lisent pas Dream que pour l'informatique.

● **I love you, baby**

Jonathan Lee Davis aime Shirley Ann Davis. Shirley a 44 ans et son mari en a 30 de moins. A 14 ans, Jonathan, à peine plus âgé que les trois enfants issus du premier mariage de Shirley, est un homme mûr. Lorsqu'il a rencontré Shirley, il y a un an, il venait rendre visite au fils de celle-ci, Kevin, 11 ans. Le coup de foudre fut réciproque. Le couple a ensuite appris qu'en Alabama un mineur de 14 ans pouvait se marier avec une personne plus âgée à condition d'avoir le consentement des parents. Consentement qui fut visiblement accordé...

● **Entretien avec un vampire**

Une jeune femme, qui avait accepté de suivre un jeune homme rencontré le soir même dans un cabaret de Toronto, s'est réfugiée dans un commissariat, couverte d'entailles. Le dragueur, lui avait coupé les poignets et sucé le sang à plusieurs reprises avant que celle-ci ne puisse s'enfuir. La police a tout de suite effectué une perquisition sur les lieux de l'incident pour constater qu'avant de disparaître, l'émule de Dracula avait léché le plancher parsemé de taches de sang. Faux ou vrai vampire ? ■

Pour vous servir

CHANGEMENT

Le serveur BBS Ramsès dédié à l'Amiga, vient de vivre une évolution importante. Son fondateur, Eric Delord est parti vivre en province, et c'est Philippe Brand qui devient donc administrateur du serveur. Grâce aux dons de nombreux utilisateurs du BBS, un Amiga 3000 reçoit désormais tous vos appels. Il est installé à Paris, dans le 13° arrondissement et son nouveau numéro d'appel est le (1) 53 79 11 19. Ramsès diffuse les conférences des réseaux Fidonet, Amiganet et Usenet consacrés à l'Amiga, et vous permet d'échanger du courrier avec leurs membres. Pour obtenir des informations sur votre machine préférée, n'hésitez pas à contacter Ramsès, vous y trouverez toujours une réponse.

Box-office

JEUX

Jungle strike.

Le premier jour de leur sortie en Angleterre, *Jungle strike* et *PGA european challenge* ont dépassé les 20 000 unités, de quoi rendre jaloux les plus gros revendeurs français. Selon Paul Patterson, directeur d'Ocean, "*le marché Amigo ne retrouvera jamais la place qu'il a occupé par le passé, mais les utilisateurs actuels restent toujours aussi actifs et enthousiastes qu'avant*".

Amigamaniac !

CASSETTE VIDÉO

Idvo organise une opération ayant pour but final la production d'une cassette vidéo VHS, regroupant 50 minutes d'animations 2D et 3D créées par des utilisateurs amateurs ou pros, sur Amiga, of course. Trois thèmes sont proposés : entreprise, art et démo. La durée minimum de chaque film, clip, animation, ne devra pas excéder une minute. Les principaux critères de sélection seront l'esthétique, l'originalité du scénario, la performance technique et la qualité de l'enregistrement vidéo. Les œuvres devront être enregistrées sur cassette Hi-8 ou Beta/Beta SP (les démos peuvent être envoyées sur disquette) et envoyées à : Idvo, 2 bis rue du Général Joubert 21 000 Dijon au plus tard le 31 mars 1995.

La Saturne party

DÉMOS

La Saturne party III aura lieu du 15 au 17 avril 1995, au Parc floral de Paris (Porte de Vincennes). Une très grosse party qui réunira beaucoup de moyens, des compétitions sur Amiga, Pc, Falcon, C64 et aussi sur vidéo-VHS. Cet événement-démo sera complété par un salon informatique et un salon multimédia. Environ 4 000 visiteurs sont attendus, français et étrangers. Plus de 200 000 F de prix seront à gagner. Pour tout renseignement, contacter : Stéphane Vasseur, 23 bis rue des Beaux-Regards, 77450 Esbly, tél : (1) 64 34 31 69.

Label Clarissa

ANIMATION

Les animateurs en herbe comme les pros de l'animation attendaient certainement cette nouvelle avec impatience. ProDad est sur le point de sortir *Clarissa 3.0*. Cet optimiseur d'animations dispose de nombreuses fonctions supplémentaires. Tout d'abord, la vitesse de restitution des animations a été améliorée de 80 % ! Le programme possède de nombreux effets (fondus, volets) et les outils d'animations peuvent être étendus. Les animations peuvent être combinées quelle que soit leur résolution ou le nombre de couleurs, et vous pouvez même créer vos propres fonctions ! *Adorage 2.5 AGA* ne devrait pas tarder non plus, proposant les formats GIF et PCX, et la sauvegarde d'animations sur de nombreux standards. Vers la même période (premier trimestre 95), *Monument titler* devrait faire son apparition, proposant des tas d'effets de transition, une utilisation des fontes CompuGraphics, plusieurs niveaux d'anti-aliasing et le chargement de fichiers SSA créés sous *Clarissa*.

Fréquence carte

NAISSANCE

Très longtemps attendue, une carte accélératrice pour 1200 à base de 68040 pourrait voir le jour dans le premier semestre 95. M-Tec est sur le coup et proposera même la carte avec un contrôleur SCSI intégré pour aller de paire. On ne sait pas encore quelle sera la fréquence de cette carte, mais quoi qu'il en soit, notre 1200 pourra bientôt rivaliser avec un 4000, ce qui, jusqu'alors, n'était pas possible.

Physiquement vôtre !

EDUCATIF

Opportunity with learning vient de sortir un nouvel éducatif : *Physics laboratory in mechanics*. Ce programme multimédia sera à même de vous apprendre la mécanique, la dynamique, la gravitation universelle, le travail des forces, l'énergie, les moments et les fréquences. Un labo interactif permet à l'élève de simuler 21 expériences physiques différentes avec des objets de la vie quotidienne. Le programme inclut aussi un historique, et des sections mathématiques et d'unités.

La télé sans avenir ?

PRÉVISIONS

Selon un rapport américain, il y aura moins de 7 millions de personnes qui regarderaient la télé à la fin de ce siècle, les ordinateurs devenant le principal support médiatique pour la distraction et la communication.

Lecteur optique

FAITES DE LA PLACE

Combien d'utilisateurs ont connu des problèmes de manque de place sur leur disque dur, surtout quand il s'agit d'animations (*Vista, Lightwave*) ou de digitalisations sonores. Pour remédier à cela, le seul moyen était d'acheter un gros disque dur de 1 ou plusieurs Giga, ou un lecteur Syquest, à la capacité limitée. Les lecteurs optiques constituent aussi un choix intéressant, et surtout depuis la sortie du Mo-Miga de Fourth level. Ce lecteur optique utilise des disquettes de 1.2 Go, et dispose d'un taux de transfert supérieur aux disques durs traditionnels. Le lecteur est en revanche un peu cher (15 000 à 20 000 F), mais les disques peu onéreux compte tenu de leur capacité (environ 1 000 F).

Mo-Miga.

Espérons que ce type d'interface se démocratise, pour que les prix deviennent plus accessibles au grand public.

Édition A.D.F.I.

La force créatrice en action.

A.B.E. vf 3.060
Le médecin de référence de vos disquettes, de vos disques durs et de leurs protections.

Avec A.B.E. la réparation et la modification d'un support de données ou de ses protections deviennent vraiment évidentes. Plus jamais de suites incongrues ($AE45 BC3D...). Tout apparaît en clair, interprété (par exemple 3H20 pour l'heure) et selon vos propres configurations. A.B.E. est le seul à pouvoir véritablement réparer toutes les erreurs logiques grâce à son analyse globale (exclusive) du support. 690 FF*.

Jennifer Amos : le cours pour tout savoir et tout comprendre sur l'Amos. 3 disquettes de sources d'utilitaires, de jeux et de démonstrations abondamment commentés pour passer du niveau débutant au niveau professionnel. 240 FF*.

Mise à jour Amos Pro : la dernière mise à jour avant le compilateur Pro. Une mise à jour indispensable si vous utilisez Amos Pro 1.0. 60 FF*.

Amos 3D : l'extension qui vous donne l'accès à la troisième dimension. L'extension qui va doper votre Amos Creator pour tous les calculs 3D. En anglais. 290 FF*.

La bible corrigée : l'important travail de correction du codage du livre Amiga. Une correction indispensable si vous possédez le livre Amiga la bible. 90 FF*.

Annabella GFA : le cours pour tout savoir et tout comprendre sur le GFA. 8 disquettes de sources d'utilitaires, de jeux et de démonstrations abondamment commentés pour passer du niveau débutant au niveau professionnel. 390 FF*.

WorkBench & Système : le cours multimédia pour tout savoir sur l'Amiga. Ce cours utilise AmigaGuide (sur A500+, 600, 1200 et 4000 : à précisez à la commande). Interface, écran, WorkBench, fenêtre, menus, AmigaGuide, réglage des écrans, création de liens, création d'icônes pour des fichiers ne supportant pas d'icône, recherches d'occurrence ou de fichiers, trucs et astuces, ... avec de nombreux sources et conseils. 190 FF*.

Décollages
Le logiciel des collages à tout âge.

Avec Décollages tu vas pouvoir décoller en dessin sur ton ordinateur. Imagine un peu tout ce que tu vas faire. Tu vas recolorier des puzzles, tracer des reliages, créer de nouvelles images, coller des tampons sonores sur tous tes dessins et bien d'autres choses encore. Normal : c'est encore un nouveau logiciel multimédia et ultra puissant A.D.F.I. 340 FF*.

Nouveaux Thèmes supplémentaires.	1) L'espace. Disquette de tampons. 80 FF*.	2) Lettres, chiffres & symboles. Disquette de tampons. 80 FF*.

Logiciel pédagogique se servant de l'infographie. Âge recommandé de 3 ans 1/2 à 12 ans.
Nécessite une ROM 2.0 ou plus et 2 mégaoctets de mémoire ou plus dont 1 graphique.

Tous ces logiciels sont les dernières versions, sont en français et sont les versions officielles.

Amiga Toolbox + disquette ROM 1.3	195 FF*.
GridEd	290 FF*.
DirWork	670 FF*.
PCTask 2.03 version officielle	420 FF*
PCTask 3.0 version officielle	970 FF*.
GPrint	790 FF*
Pagestream + update + support	2890 FF*
TYPEsmith	1390 FF*.
KGB, Populous, Dune ou Caton Folder	250 FF*

Fax/Modem/Vinitel USRobotics, le vrai USR garanti 5 ans, classe 2 V34, 28 800 bauds, compressaon à 115 200. 2490 FF*.

Pao, flashage, image de synthèse, tous travaux Amiga disponibles comme cette publicité **100% Amiga** et toutes nos créations (logiciels, manuels, catalogues, publipostages, ...)

Genlock GST A4240 S & TV. 1400 FF.
Mémoire A1200 CI 1208. 1 à 8 mo.

Gestion Lente 30 FF. France économique.	**Normale** 40 FF. France ordinaire.	**Urgente** 100 FF. Contre-remboursement.
Étranger mandat 50 FF.	**Étranger** chèque 100 FF.	**Étranger** urgent 115 FF.

Merci de nous préciser votre configuration matérielle pour mieux vous servir.

Mise à jour A.B.E. 3.060 3.056 à 3.059 = 90 FF + gestion + nous téléphoner.
3.000 à 3.055 = 220 FF + gestion + disquettes originales.
2.000 à 2.099 = 320 FF + gestion + original complet.

Résidence les Cottages - 83, rue André Theuriet
F-63000 CLERMONT-FERRAND
Support téléphonique du lundi au vendredi de 10 H à 17 H.
73 93 77 31 : Commande et renseignement.
73 34 07 57 : Fax (ou modem après demande de connection).

Ah que jeu programme !

BIBLE

The GomeSmith development system est une série de routines destinée aux compilateurs C et aux assembleurs Amiga pour créer les plus rapides et les plus fluides scrollings des jeux d'aventure. Le mode AGA est amplement présenté, permettant la création de scrolling parallax et en dual playfield d'une grande beauté. Quelques petites routines supplémentaires viendront agrémenter les exemples sur le graphisme, comme la gestion du joystick, le chargement d'images IFF, ou l'exploitation des sons. En tout, plus de 350 pages de documentation faisant le point sur une bonne centaine de fonctions. La bible du programmeur version jeu vidéo.

Il faut que je décompresse !

CARTE

Digital broadcast 32 est une carte Zorro III pour 4000/30 accéléré ou 4000/40. Elle est composée d'un chip lui permettant de compresser et décompresser en temps réel des séquences vidéo de ou vers le disque dur. La qualité, comme son nom l'indique, est professionnelle, et *Digital broadcast 32* s'impose comme le concurrent direct du *Par*. Contrairement à celui-ci, il n'est pas un éditeur vidéo non linéaire, mais permet au contraire d'agencer l'ordre des séquences comme bon vous semble. La carte autorise des connexions en composite, S-VHS et composantes (R,V,B) et gère les time-codes VITC et LTC. En qualité broadcast, l'interface enregistre une dizaine de minutes de vidéo sur votre disque dur, à condition que celui-ci puisse stocker les deux Go nécessaires à la sauvegarde. A réserver aux pros et aux amateurs avertis (environ 30 000 F).

La firme

APPLE

Malgré un démenti officiel du big boss d'Apple concernant un rachat éventuel de la firme, il semblerait que le néerlandais Philips et le japonais Matsushita préparent une OPA sur Apple pour plus de 38 milliards de francs (environ 50% de plus que la valeur actuelle d'Apple). Bien que les éventuels acheteurs aient nié avoir participé à cette offre, Apple y a trouvé son compte. En effet, grâce à cette information officieuse, les actions d'Apple ont fait un bond de près de 10%. Simple concours de circonstances ou désinformation de bonne augure ?

PC Task

NOUVELLE VERSION

France festival distribution, importateur de *Pc Task* en France annonce la disponibilité de la nouvelle version 3.0. Beaucoup plus rapide et puissante, cette nouvelle version apporte la compatibilité *Windows 3.1* et permet d'utiliser des applications aussi célèbres que *Aldus page maker* ou *Ami-Pro* directement dans une fenêtre du Workbench. Grâce à un nouveau gestionnaire de périphériques, il est désormais possible d'accéder aux fichiers disques-durs de *Pc task* aussi facilement que s'il s'agissait d'un volume Amiga. Backup et copies de fichiers entre la partition Pc et l'Amiga deviennent ainsi d'une facilité exemplaire. Le manuel 3.0 est beaucoup plus précis et complet en délivrant de précieux conseils et exemples d'applications. Il a été entièrement retraduit par Enzo Custodero, docteur en linguistique européenne et principal traducteur de Ffd. Les utilisateurs enregistrés de la précédente version ont en principe tous reçu une offre de mise à jour. Les utilisateurs enregistrés n'ayant encore rien reçu sont priés de contacter Ffd. Afin d'être encore plus proche de ses clients et de continuer l'extension de ses services, Ffd prévoit également l'ouverture d'une antenne technique en région parisienne.

Nouveaux standards !

NORMALISATION

Après des standards ultra-rapides comme le SCSI ou mieux le SCSI II, une nouvelle norme vient d'apparaître : la Wide ultra SCSI. Cette dernière permet d'atteindre des taux de transfert de l'ordre des 40 Mo par seconde, et sa petite soeur moins coûteuse, baptisée 8-bit ultra SCSI frôle les 20 Mo par seconde ! Conçus par Quantum, ces deux standards utiliseront les mêmes connexions que le SCSI traditionnel.

La télé sur mon Amiga ?

FUTUR

La télé sur son Amiga ? C'est bientôt possible, grâce à Sharp qui fabrique actuellement un tuner pour micro et portables se branchant sur le port PCMCIA. Pour l'instant, le tuner n'est pas aux normes françaises (encore un domaine où nous avons su nous démarquer), mais nos voisins européens, américains et japonais pourront bientôt l'utiliser. Une fois encore, notre distinction nous aura perdu. Mais qui sait, Sharp est peut-être encore en train d'étudier la rentabilité du marché français ?

Arcadophobie !

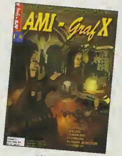
Après avoir taxé les machines à sous (jackpot et autres dérivés), le gouvernement britannique a décidé d'étendre son action à la totalité des machines d'arcade. Pour chaque borne, les propriétaires de salles de jeux devront payer une taxe de 2 000 F par an. On ne sait pas encore si cette mesure fera chuter le prix unitaire de chaque partie, mais il est sûr que c'est une très bonne nouvelle pour les consoles de jeux grand public. En effet, cette nouvelle imposition devrait réduire considérablement le parc de machines installées dans les salles d'arcade et donc relancer le marché de la console individuelle.

FANZINES

◆ **Ftk mag**

Le numéro 6 de *Ftk mag* est un vrai régal. La mise en page est claire, structurée, et les articles très intéressants. Malgré le manque d'illustrations de certaines rubriques, *Ftk* a su compenser par d'autres, notamment pour le DP et les démos. Enfin un fanzine qui titille les professionnels de la presse sur leur propre terrain.

◆ **Amig-grafX**



Toujours aussi pro et aussi foisonnant d'informations, le numéro 4 d'*Ami-grafX* offre à ses lecteurs des tests et des rubriques particulièrement intéressantes. Au sommaire, *Aladdin 4D, Panorama, Clarissa, AdPro, Lightwave,* j'en passe et des meilleurs. Le contenu est passionnant et permet de s'exercer concrètement à l'utilisation d'un logiciel, qu'il soit d'images de synthèse, de fractales ou de traitement d'images. Les exemples fourmillent de détails techniques, et les nombreuses illustrations rendent compte du résultat.

A Kuma matata !

BOUQUIN

Après avoir sorti le mois dernier la solution complète de tous les *Lemmings*, Kuma books se lance maintenant à l'assaut de l'*Amos* en publiant un bouquin intitulé *Ecrire un jeu de rôle en Amos*. Le livre fournit toutes les astuces nécessaires à la création de tels jeux, ainsi que deux disquettes contenant un générateur de carte et des écrans graphiques pouvant être repris dans vos jeux. Vous avez les outils, il ne reste plus qu'à travailler.

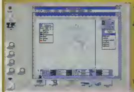
Ici et maintenant

NOUVEAUTES

La société International concept informatique (Ici), est très heureuse de nous annoncer la venue prochaine sur le marché d'une nouvelle gamme de produits destinés à l'Amiga. *Flickering-fixer* est un adaptateur permettant de brancher votre Amiga sur un écran SVGA et ainsi éviter tout scintillement en mode entrelacé. L'interface reconnaît automatiquement la fréquence de sortie et si cette dernière dépasse les 15 Khz, elle fonctionne comme un simple Pass-thru (plus besoin de brancher et débrancher son écran tout le temps !). *Smart ram* est une extension de mémoire pour 1200 qui ne manque pas d'intérêt. Disposant de huit emplacements mémoire, il est alors possible de commencer avec un seul Mo de Fast Ram, et puis, de temps à autre, d'en rajouter un nouveau pour atteindre 8 Mo (plus besoin de revendre sa mémoire pour en racheter une autre !). Ici propose aussi une extension de slots auto-alimentée pour 1000, 500 et 500+. On peut alors brancher quatre extensions de 2 Mo plus un CD-Rom sur un Amiga 1000 ! Le rêve. Enfin, Ici dispose d'une gamme son très fournie, à des prix imbattables (prise MIDI, digitaliseur, enceintes). International concept informatique, Golfe Juan.

France-Festival-Distribution

Le Seul Emulateur Windows Disponible Pour Tout Amiga

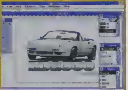


PCTask3.0VF

L'accès au monde Windows et aux tous derniers MSDos directement sur tout Amiga! Pour seulement 990 FF TTC

Windows3 1 demande au moins 1 5 Mo de Ram

Accédez aux plus prestigieux logiciels Windows tel que Page-Maker, AmiPro, MicroSoft-Excel, Aldus-FreeHand ainsi qu'aux jeux PC et CDRoms. PCTask3.0 est si puissant qu'il vous permet même d'en lancer plusieurs simultanément! Tout ceci sans aucune extension ni modification matérielle de votre Amiga. Il tire en effet parfaitement profit de tout vos périphériques existants: Ecrans, disques durs, mémoires, CDRom, Processeurs, Imprimantes, Cartes graphiques 24 bits



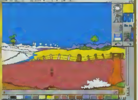
Infiniment plus rapide et puissante cette nouvelle version de PCTask offre l'acces au monde PC directement dans une fenêtre de votre WB ou dans tout écrans de votre choix! Grâce au tout nouveau Hard-File-System vous pourrez même accéder directement à vos fichiers disques durs depuis le WB! Copies de fichiers, Backup de votre partition PC en sont ainsi grandement facilites. Logiciel et Manuel en Français sous license exclusive F.F.D. Prix Public 990 FF TTC.

Le Gestionnaire de fichiers le plus puissant sur Amiga! **DirWork 2.1VF** Mégas Satisfactions Garanties Pour Tous!

DirWorkVF2.1: «De très loin le plus puissant pour faciliter vraiment l'utilisation de votre Amiga" d'après test Amiga-Dream! "Un excellent programme pour vraiment s'éclater et tout faire" d'après test Amiga-News! "Plus rapide que ses concurents, permet de prendre littéralement son pied avec la foultitude de fonctions qu'offre le programme prétendant au titre de champion du monde de gestion de fichiers" test Amiga-Revue!!! Absolument tous les journaux sont d'accord et FFD vous le garanti depuis des mois: DirWork2.1 VF est si puissant que vous allez vraiment découvrir les ressources cachées de votre Amiga et ainsi réellement gagner du temps dans votre travail en maîtrisant plus facilement tous les éléments de votre système Amiga. De la visualisation d'une image y compris 24 bits, GIF ou JPEG, à l'édition d'un texte, de la décompression d'une archive LHA à l'écoute d'un fichier Musical, par simple clics de souris DirWork2.1 s'occupe de tout automatiquement en vous délivrant radicalement de tout apprentissage du Shell et de l'AmigaDos! Vous serez réellement stupéfies par les automatismes géants de DirWork2.1 ainsi que par ses factultés de configuration exceptionnelles. Prix 690 FF TTC.

A.B.E VF 3.6: 690 FF La Reference pour tout reparer, protéger,modifier,comprendre. Idéal pour la réparation de Disquettes ou de Disques durs!

Décollages VF 340 FF Idéal pour apprendre le dessin, les collages, les coloriages, les puzzles à vos jeunes enfants! Pour Amiga sous WB2.0 ou 3.0.



OctaMED Pro 5.4 VF: Le plus complet et célèbre des éditeurs de Musique sur Amiga (Jusqu'à 8 canaux audio simultanés et 64 canaux Midi) passe ce mois-ci à la puissance du 16 bits avec cette nouvelle version 5.4 supportant la carte audio 16 bits «Aura» de MicroDeal pour laquelle il a été spécialement adapté. Réalisé avec la technologie PCMCIA (pour Amiga 600 ou 1200) cette carte apporte enfin au grand public la puissance du son sur 16 bits à moindre coût. OctaMED 5.4 reste bien sûr toujours utilisable en mode 8 bits pour tout Amiga sous systèmes 2.0 et 3.0 et est disponible tout en français sous licence exclusive F.F.D au prix de 450 FF TTC.

Tutoriel OctaMED VF: Destiné aussi bien à ceux qui désirent débuter en musique qu'aux professionnels pour se perfectionner, ce tutoriel est un guide d'apprentissage étapes par étapes sur plus de 200 pages de l'édition Musicale sur Amiga via le logiciel OctaMED 5.0 ci-dessus. Prix du Tutoriel avec ses 3 disquettes d'exemples 450 FF TTC sans OctaMED ou bien 850 FF TTC avec le logiciel OctaMED Pro 5.4 décrit ci-dessus. Manuel entièrement traduit par le Dr Custodéro Docteur en Linguistique Européenne et principal traducteur de F.F.D.

AMFC VF: Convertisseur Universel de Format Musicaux. Indispensable pour tous les musiciens. 200 FF TTC.

DIGITALISEUR 8-12-16 BITS STEREO AURA VF: 1240 FF TTC

Cette carte apporte par le port PCMCIA (Amiga 600/1200) la qualité Hi-Fi avec un enregistrement et une restitution des sons jusqu'à 60KHz et 16 bits stéreo avec aussi toutes les combinaisons inférieures (12 & 8 bits). Multiples possibilités d'enregistrement dont le Direct-To-Disk avec plus de 60 effets spéciaux en temps réel: Echos, Métalisations, MultiPitching, Ramping,Tunel! Nombreux et puissants filtres paramétrables avec spectrographes à F.F.T. Important et superbe manuel entièrement françisé par F.F.D.

Plus de 60 Effets Sonores et le Direct-to-Disk en 16 Bits Stéréo!!!

Kit C VF: Kit de référence pour débuter en C sur 10 disquettes toutes en français avec tous les compilateurs et utilitaires nécessaires et prêts à l'emploi pour tout Amiga plus notre énorme VF du C-Manual: Prix total 500 FF.

C-Tutor VF: Ouvrage pédagogique sur la norme C-ANSI. Sur 14 chapîtres il passe en revue toutes les bases essentielles du C et deviendra le compagnon idéal à votre Kit-C. 200 pages en VF prix: 300 FF.

GoldED 1.1 VF: Le plus puissant et convivial des éditeurs de textes actuels en VF complète: 320 FF.

PowerCopy 3.0 VF: Copieur Ultra-Sophistiqué avec module électronique pour tout copier: 800 FF.

Diavolo 1.22 VF: Réalisé par une équipe composée des 10 plus prestigieux developpeurs Amiga Diavolo est devenu la référence des logiciels de sauvegarde de disques durs. Il est en effet incomparable sur le plan de la rapidité et de l'ergonomie. Faites vos Backup jusqu'à 10 fois plus rapidement et facilement!!! VF intégrale: 580FF.

Ortho 3.0 VF: Super Kit de correction orthographique français. Vient d'être adapté à GoldEd! 180 FF.

EdiCalc VF: Excellent tableur jusqu'à 100 colonnes et 18000 lignes avec fonctions scientifiques: 180 FF.

Le MultiFractals à La Partée de Taus **ART&FRONTIERES** *Découvrez des Mondes Infinis et Majestueux!*

© 1994 F. JAOUEN & France-Festival-Distribution

Le Multi-Fractals porte enfin un nom sur Amiga: Ce logiciel Art&Frontières vous offre en effet l'exploration des ensembles suivants: Mandelbrot Clasique, Mandelbrots 3 à 7, Mandelbrot Cubique Feuillu, Mandelbrot Bullé, Fractales de Quad, Phoenix, Eagle et bien d'autres encore avec pour chacune l'accès à son Julia correspondant par simple clics de souris. Une recoloration en 256 couleurs AGA automatique et adaptive à chaque type de fractales, une fonction Undo illimitée, de puissantes fonctions de calculs automatiques d'animations, Modes d'écrans et résolutions au choix. Entièrement développé en langage C, Art&Frontières allie rapidité, souplesse d'utilisation et fiabilité en vous permettant d'explorer par simples clics de souris ces fabuleuses fractales dont certaines, tels les Mandels Cubiques Feuillus ou Bulles renouvellent totalement le genre de par leur richesse de formes et d'effets véritablement Majestueux. Les images ci-dessus ont été obtenues en quelques minutes sur un Amiga 1200. Art&Frontières vous comblera infiniment par ses richesses d'explorations inouïes!

ART&FRONTIERES VF: 350 FF (4 Disques pour A1200 ou 4000)

ADRESSE:

COMMANDE:

Rayez les Options Inutiles sauf les frais de Gestion obligatoires. Vous pouvez aussi commander par Minitel

GESTION: +40 FF	Recommandé: +30 FF Eurochèque: +50 FF	Traitement Prioritaire d'Urgence: + 100 FF	TOTAL:

France-Festival-Distribution: 3 Rue A.France 13220 Châteauneuf-Lès-Martigues

Tél de 13H à 21H: 93.14.16.65 Fax: 42.76.18.70 Minitel: 3615 FFD

AGENDA

◆ **Salon de la PAO et Salon de la Présentation Visuelle et Multimédia**
25 au 27 janvier,
au Parc des Expositions de Paris, France.

◆ **Journée informatique du TWB Club**
28 janvier
à Villeneuve d'Ascq, France.

◆ **Imagina 95**
1 au 3 février
à Monte-Carlo, France.

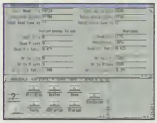
◆ **Promédia**
26 février,
organisé par l'association Fanatik à Noyelles-Godault, France.

◆ **Cebit**
8 au 15 mars,
Hanovre, Allemagne

Someware dans la course

CARTES ACCELERATRICES

La course aux cartes accélératrices est relancée. Someware distribue actuellement une nouvelle carte de la société Dkb. Celle-ci est pourvue d'un 68030 à 50 Mhz, d'un coprocesseur de même cadence, d'une horloge, et d'un emplacement pour barrette SIMM 32 bits jusqu'à 32 Mo. Le prix devrait être très abordable, environ 4 000 F pour la version avec 4 Mo et 5 000 F pour la 8 Mo. Le distributeur français propose au même moment un agenda électronique qui répond au doux nom de *On the ball* (v1.24) et apporte, par rapport à la précédente version, de nouvelles commandes Arexx, plusieurs numéros par personnes, des commentaires, et des raccourcis clavier. Vous n'aurez plus d'excuse pour être en retard à vos rendez-vous. Rappelons aussi que *Hypercache 2.0* est aujourd'hui disponible. Ce logiciel permettant d'accélérer les accès disques a été amélioré et possède maintenant une interface graphique, des vitesses dix fois plus rapides, la compatibilité Arexx et même un script d'installation.



Hypercache 2.0.

Lemmings à la télé ?

ADAPTATION

Psygnosis et CBS entertainment se sont associés pour l'adaptation télévisée de *Lemmings*. La série entièrement en dessin animé sortira cet automne aux Etats-Unis. Rien n'indique pour l'instant qu'elle débarquera un jour sur nos petits écrans, mais on peut toujours espérer. A quand un *Mortal kombat* ou un *Connon fodder* en direct live sur notre télé ?

Couleur chocolat

ORIGINAL

Le chocolat Amiga !

Vu (et mangé) dans l'un des supermarchés de la chaîne Norma, à Dijon, des tablettes de chocolat de marque... Amiga ! Vous en reprendrez bien un peu ? Oui, merci.

Ça bouge sur Internet

MEDIA

Le réseau international de communications n'arrête pas de faire parler de lui. Après la retransmission du concert des Rolling Stones le mois dernier sur Internet en 8 images par seconde et avec un son insupportable (digne d'un Pc), c'est au tour des grosses productions hollywoodiennes de faire leur promo sur Internet. Ce mois-ci, une grosse campagne pour la sortie du film *Stargate* a envahi le réseau, révélant combien ce nouveau support médiatique jouera un rôle important dans la communication publicitaire.

Rongeurs malgré eux

DEGUISEMENT

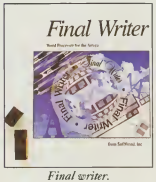
Courageux, les Lemmings !

Psygnosis proposait à ses revendeurs un costume de lemming pour la promotion de Noël. Déjà au Supergames de la porte de Versailles, deux personnes de Sony déambulaient dans le salon déguisés en rongeurs aux cheveux verts. Certes, l'impact publicitaire a été énorme, et saluons le courage des deux "rongeurs malgré eux" pour avoir porté ce déguisement très chaud.

Final writer

PAO

Final writer, le meilleur logiciel de PAO sur Amiga en arrive à sa version 3.0. Parmi les nouvelles fonctions, on peut citer l'édition par blocs à l'aide de la souris, la sélection simplifiée d'un mot, d'une phrase, ou d'un paragraphe, la création ultra-rapide d'entêtes et de pages principales, la possibilité d'ajouter des polygones prédéfinis... La sortie de ce produit en France est imminente.



Final writer.

Pixel art, c'est parti !

CONCOURS

La mouture 95 du concours de dessin Pixel Art vient de commencer. Ouvert à tous les possesseurs d'Amiga (du 500 au 4000), aucun thème n'est imposé par les organisateurs, et une sélection sera faite le 10 de chaque mois. De janvier à mai, toutes les réalisations seront jugées pour n'en retenir que les meilleures, et leurs créateurs pourront alors participer à la finale qui se déroulera à Tours, en direct, avec sujet, machine et résolution imposés. Les récompenses ne seront dévoilées qu'à l'issue du concours.

En v'la du Bugss, en v'la

SALON

Compte tenu du succès remporté par le premier Forum de la simulation et de l'image informatique, organisé par le Bugss en novembre dernier, l'organisation a décidé de renouveler l'expérience cette année. Aucune date n'a pour l'instant été donnée, mais nous vous en informerons en temps utile. Pour tout renseignement supplémentaire, contactez le Bugss qui, comme à son habitude, s'empressera de vous fournir les informations que vous souhaitez au sujet de cette association particulièrement dynamique.

Subwar 2050, simulateur humide.

A(rchos) à Z

EXTENSIONS

Ce mois-ci encore, Archos nous démontre son attachement à l'Amiga en nous proposant de nombreuses extensions pour toute la gamme de Commodore. L'*Overdrive Z* est une version pour bus Zorro de l'*Overdrive* pour Amiga 2000, 3000 et 4000. Il est équipé d'un connecteur EIDE pour disques durs EIDE rapides jusqu'à 8 Go et d'un connecteur pour CD-Rom IDE jusqu'aux quadruples vitesses. Mais ce n'est pas fini, puisqu'on peut trouver chez Archos l'*Overdrive +*, la nouvelle génération de contrôleurs de disques durs, supportant la norme EIDE pour franchir la barrière des 528 Mo de capacité et atteindre un taux de transfert deux fois supérieur (1.5 à 3 Mo par seconde !) à l'*Overdrive* actuel. Le petit dernier de la gamme *Overdrive* est l'*Overdrive Combo*, permettant d'exploiter à la fois un disque dur et un CD-Rom sur l'unique port PCMCIA de l'Amiga. Archos, Verrières-le-buisson.

L'Overdrive.

C'est comics !

ADAPTATION

Les éditeurs de jeux n'arrêtent pas de se diversifier. Après Infogrames qui mettait en page son *Alone in the dark* dans une BD réalisée par Carnby, Suerte et Chardot, c'est au tour de Cryo, ou du moins de sa filiale DarkHorse France de se mettre à la BD. Adaptations directes de leur homologue cinématographique, *The shadow* et *The mask* sont les versions françaises de deux comics américains, et bénéficient des illustrations de Mike Richardson, Killian Plunkett, Joel Goss et Mike Kaluta. Et la dreamette en BD, c'est pour bientôt ?

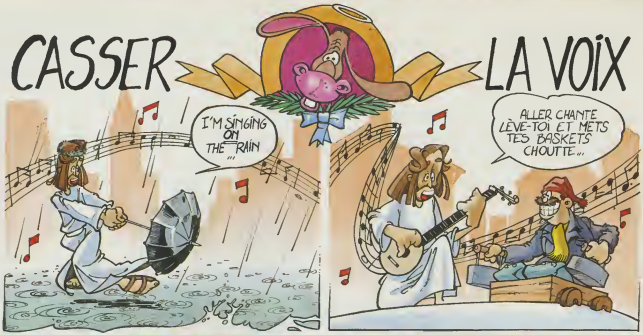
PAO à toute heure

SERVICES

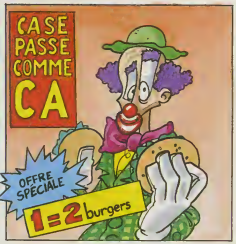
Adfi vient de créer un nouveau service de PAO-flashage. Celui-ci prend en charge aussi bien la création et l'édition de manuels, que la mise en page de fanzines, de catalogues ou de curriculum vitae. Au même moment, le service Image d'Adfi s'étend à l'imagerie de synthèse pour répondre à la demande de ses clients. Ensuite, le logiciel éducatif *Décollages* (testé dans ce numéro) dispose maintenant de deux nouveaux thèmes (Lettres et symboles, Espaces) pour permettre à nos chères têtes blondes de s'instruire tout en s'amusant. Enfin, Adfi confirme que le logiciel de création et de traitement de document multimédia *Momm* avance à grands pas et devrait sortir aux environs de Pâques.

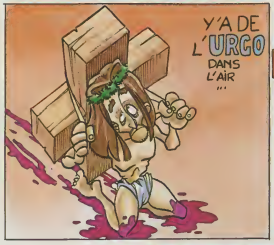
Top 5 A1200

CASSER LA VOIX



Pub





BONS PLANS DES SUPERS AFFAIRES

Acheter à meilleur prix ? Obtenir gratuitement toutes sortes de cadeaux ou d'avantages ? Facile avec les bons plans de Dream ! Chaque participant s'engage à vous faire bénéficier d'avantages exclusifs si vous lisez le magazine ! Pour en profiter, deux solutions :
- lorsque vous achetez directement en boutique, présentez le magazine lors de votre achat ;
- lorsque vous achetez par correspondance, envoyez un bon découpé ci-dessous avec votre commande et votre règlement (attention, n'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion).
Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 25 février, date de la sortie du prochain numéro en kiosque... n'attendez pas !

● Afiv
Pour tout pack "Afiv Japon" acheté, 1 Ramicard (cartes mangas) vous est offert.
Afiv, 10 rue de Lépante, 06000 Nice, tél : (16) 93 92 15 00.

● Artiodactyl France informatique
Abc nouvelle version : 680 francs au lieu de 690 francs.
300 francs de réduction sur le prix de l'intégrale de l'auteur.
Fax/Modem UsRobotics 28 800 bauds, garanti 5 ans : 2 480 francs au lieu de 2 790 francs.
GoldEd VF au prix exceptionnel de 280 francs.
DirWork VF au prix exceptionnel de 680 francs.
Adfi, 83, rue André Theurier, 63000 Clermont-Ferrand, tél : (16) 73 93 77 31.

● Ascii
Promotion disquettes vierges : les 100 disquettes DD sont au prix exceptionnel de 240 francs, les 100 disquettes HD sont au prix exceptionnel de 250 francs.
Ascii, 10, rue Lépante, 06000 Nice, tél : (16) 93 13 08 66.

● Cuda
10 % de réduction sur le lecteur haute densité externe.
Un modem 2 400 bauds gratuit avec l'achat d'une carte M-Tec (offre valable en fonction des stocks disponibles).
10 % de réduction sur la nouvelle interface "Squirrel" SCSI pour A600/A1200.
Cuda informatique, 31, rue Trévise, 75009 Paris, tél : (1) 42 46 47 60.

● Fds
1 disquette gratuite (sauf SH) pour 8 commandées.
3 disquettes gratuites (sauf SH) pour 15 commandées.
1 CD "surprise" gratuit pour 3 achetés.
Fds, Bp 134, 59 453 Lys Lez Lannoy Cédex, tél : (16) 20 02 06 63.

● Fbi
Overdrive+ 170 Mo à 1 190 francs au lieu de 1 490 francs.
Overdrive+ 420 Mo à 1 590 francs au lieu de 1 990 francs.
Overdrive+ 560 Mo à 1 790 francs au lieu de 2 190 francs.
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles).
Fbi, 99, rue d'Amblainvilliers, 91370 Verrières le Buisson, Tél : (1) 60 13 12 23.

● France festival distribution
Le film vidéo de deux heures MandelBrot et Julia : 280 francs au lieu de 300 francs (format Secam VHS ou Beta au choix).
Gpfax 2.3 VF : 720 francs au lieu de 750 francs.
Ginseng collection (6 disquettes musicales de modules et jingles professionnels) : 380 francs au lieu de 400 francs.
Ffd, 3, rue Anatole France, 13220 Chateauneuf-les-Martigues, tél : (16) 93 14 16 65.

● Funware
Pour 600 francs d'achat, 1 jeu "surprise" vous est offert.
Funware, 11, rue Oudinot, 75007 Paris, tél : 45 66 09 90.

● Ifa
Tous les produits d'Ifa sont à des prix exceptionnels, profitez-en !
Ifa, 508 route Nationale, 59680 Cerfontaine, tél : (16) 27 65 58 11.

● Jessico
Pour plus de 400 francs d'achats facturés, 1 tapis souris ou 1 disquette démo offerts.
Pour plus de 600 francs d'achats facturés, 1 tapis souris + 1 jeu Amiga offerts.
Attention, les frais de port ne sont pas inclus !
Jessico, 130, Bd de la Madeleine, 06200 Nice, tél : (16) 93 97 22 00.

● New tech video
Pour tout achat d'un disque dur, les nappes sont gratuites.
New tech video, 34, rue de Malte, 75011 Paris, tél : (1) 43 57 60 06.

● Orion diffusion
4 disquettes gratuites pour 16 commandées.
Le câble Parnet est au prix exceptionnel de 99 francs.
Orion diffusion, BP 299, 61008 Alençon cédex, tél : (16) 33 26 29 21.

● Phase
10 % de réduction sur le logiciel de dessin Brilliance.
10 % de réduction sur le digitaliseur Vidi 24 RT et Vidi 12 RT.
Phase, Galerie "Le Square", 93, avenue du général Leclerc, 75014 Paris, tél : (1) 45 45 73 00.

● Phoenix DP
10% de réduction sur les CD pour Amiga hors promotion.
Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau cédex, tél : (16) 59 82 95 00.

● Premier mail order
Pour toute commande, un bon de réduction sur le prochain achat (sélection de 4 logiciels) est offert.
Premier mail order, 9-10 Capricorn center, Basildon, Essex, SS14 3JJ, Angleterre, tél : 19 44 268 271 172.

● Serele
10 % de réduction sur les forfaits affichés au magasin.
Serele, 22 route Nationale 190, 78440 Issou, tél : (1) 30 42 77 77.

● Someware
Praxitel 1.5 nouvelle version, presque 20 % de réduction soit 400 francs au lieu de 490 francs.
Hypercache 2.0 nouvelle version, 280 francs au lieu de 320 francs.
Texture heaven (300 textures 24 bits) : 600 francs au lieu de 670 francs.
Someware, 27, rue Gabriel Péri, 59186 Anor, tél : (16) 27 59 62 57.

● Turtle bay direct
La CD-32 est au prix de 1 190 francs (frais de port gratuit) !
Pour chaque Amiga 1200 acheté, 1 joystick offert.
Turtle, l'Etang Simon, 03320 Le Veurdre, tél : (16) 70 66 44 25.

LISTE DES ANNONCEURS

Adfi p.17, Afiv p.61, Ascii p. 91, Cuda 3e de couv., Dpsh p. 97, Electré multimédia p. 33, Fbi p. 85, Fds p. 57, Ffd p.13, Fnac p. 97, Ifa p. 26, p. 27, Jessico p. 95, Newtech video p. 83, Orion p. 67, Phase p. 73, Phoenix p. 31, Posse Press 2e de couv., p.3, p. 67, Premier mail p. 51, Serele p. 31, Someware p. 35, Turtle bay p. 33, p. 81, Virgin 4e couv.

PUBLICITÉ

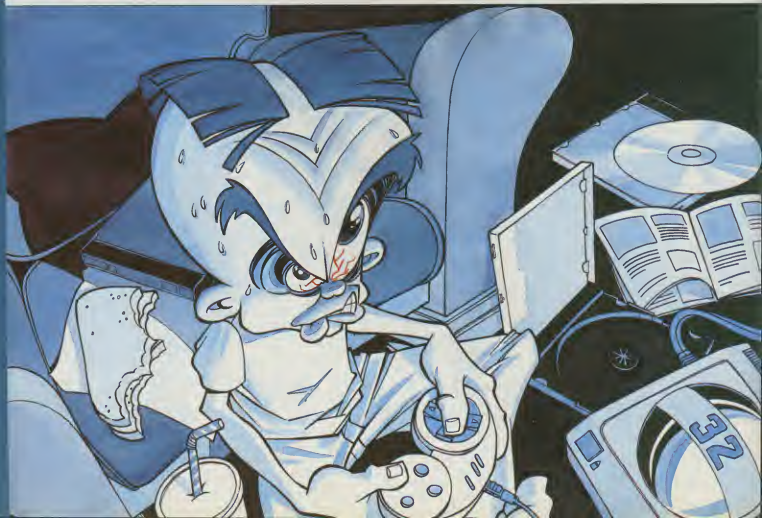
Amiga Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont entièrement prises en charge par les annonceurs.

Dossier

Qui a peur des jeux vidéo ?

FRANÇOIS SIMONESCHI

Cumulant les lourds mandats de jeu et de nouveauté technologique, les jeux vidéo étaient une cible idéale. Accusés de maux souvent infondés, ils représentent une culture d'où émerge, après 24 ans d'existence, ce qu'on appelle maintenant "le dixième art". Hier traqués, ils sont aujourd'hui envisagés comme une solution dans l'enseignement pour redonner le goût d'apprendre.



Dès le VIe siècle après un certain J-C, l'abbesse de Poitiers est confondue devant le tribunal des évêques parce qu'elle aurait été surprise en train de jouer aux "tables", autrement dit au backgammon. La répression des jeux entame alors une fructueuse carrière. Alors que l'Antiquité a regardé les jeux comme un don des dieux, les dés, par exemple, étant considérés comme un attribut de Vénus, le Moyen-Age les assimile à une invention du diable. De quoi faire perdre de son charme au français châtié de Geoffroy de Montmirail, comme en témoigne cette décision d'un magistrat de Lille en 1476 : les

CD Bobby Fischer

Le modèle de jeu de stratégie.

joueurs "*seroient corrigiées et pugnis et de telle et si grève pugnition que tous les autres y prendroint exemple*". Dans le monde germanique, une application sévère de ce précepte s'abat sur les ancêtres des adeptes de la console avec, au programme, amputations, noyades, et peines capitales.

Le jeu d'échecs pas épargné

Même les échecs, activité de la noblesse pouvant donner lieu à des parties intéressées, sont parfois sur liste rouge, couleur sang. Implacable pour les jeux d'argent, légèrement plus ouverte aux jeux de hasard, l'Europe commence, à partir du XIIIe siècle, à faire exception pour les jeux de jeunesse. Un débat s'instaure avec, à la clef, la véritable question en suspens : à quel âge se termine la jeunesse ? Il est alors souhaité que l'adulte n'ait pas un comportement d'attardé en continuant à jouer...

La situation n'évolue qu'au XIXe siècle. Les jeux d'argent passent sous contrôle de l'état, la Française des jeux, avec un chiffre d'affaires de trente milliards de francs, est actuellement une des sources essentielles du budget de l'Etat, et la répробation des jeux d'adultes se transforme en tolérance. Il faut cependant attendre 1938

CD Bobby Fischer

Les Egyptiens jouaient aussi aux échecs.

CD Bobby Fischer

Les échecs au Moyen-Age.

L'autre regard

Existe-t-il des jeux vidéo racistes ?

Il s'agit là, avant tout, d'un bon sujet de scoop. Les informations en faisant état sont le plus souvent ni recoupées, ni vérifiées. De tels jeux ne sont jamais édités régulièrement et disponibles à la vente. Ni en France, ni ailleurs. Une des vertus du puritanisme américain est d'ailleurs une grande vigilance à l'égard du contenu raciste des publications destinées à la jeunesse, dont nous bénéficions pour des raisons de marché mondial. Seule exception notoire : les apparitions fugitives de croix gammées dans *Doom*.

Les jeux vidéo sont-ils sexistes ?

Si *Tetris* rencontre chez les filles un succès légendaire, force est de constater que peu de jeux cherchent à les séduire. Suite à la brutalité des crises de 1977 et 1983, où les jeux n'étaient pas spécifiquement masculins (*Pong*, *Pacman*), presque tous les éditeurs ont préféré se concentrer sur la partie du marché la plus rassurante pour eux : les adolescents. On assiste cependant à une féminisation progressive du public.

La violence, omniprésente dans les jeux vidéo ?

Sur l'ensemble des jeux disponibles sur le marché actif, un tiers repose sur des formes de violence. Dans une grande partie de ces jeux, elle est stylisée, même si une dérive possible des graphismes (de plus en plus réalistes) est à surveiller. D'autre part, ces jeux ne sont pas plébiscités par les pratiquants. Un sondage, effectué en 1992 par l'institut Ipsos (commandé par les Editions mondiales) auprès de joueurs pour la plupart âgés de 12 à 17 ans, révèle que les beat'em up et les shoot'em up sont classés respectivement en quatrième et cinquième place de leurs préférences, loins derrière les jeux de plates-formes et les jeux d'aventure. Dans les vingt meilleures ventes de jeux sur Pc aux Etats-Unis en 1993, seuls *Comanche* (2e) et *Wolfenstein* (20e) appartiennent à la catégorie dite "jeux violents".

Drôle de joujou

La plupart des décisions stratégiques prises au mois d'août, qui ont conduit à l'opération Bouclier du désert, ont été élaborées en une nuit grâce à un wargame. Dès le soir de l'invasion du Koweït par Saddam Hussein, *Gulfstrike*, jeu vidéo créé par Mark Herman, a envisagé devant les grosses huiles du Pentagone tous les conflits potentiels dans le Golfe persique. Deux mois plus tard, sort la mise à jour commerciale de *Gulfstrike, Desert shield*. Si les wargames sont une invention des Prussiens et datent du milieu du 19e siècle, les jeux vidéo ont quitté ce jour-là celui des joujoux pour entrer dans le monde des grands...

Est-ce pour des jeux vidéo ?

pour que les thèses moyen-âgeuses sur le jeu ne deviennent totalement dépassées avec la parution d'un livre, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Dans cette oeuvre révolutionnaire, l'historien néerlandais Johan Huizanga associe le jeu à la gratuité et à l'art, à la sagesse et à la science, et le place au centre de toutes les activités humaines. Une ondée de bon sens qui n'empêchera pas l'inquiétude millénaire soulevée par le jeu de reprendre, notamment à l'aube des années 80 lors de l'apparition des jeux de rôle, et en 1987-88, des "livres dont vous êtes le héros".

Un traité de stratégie ancien.

Exposés à la critique en tant que jeu, l'imparable côté "nouveauté technologique" des jeux vidéo ne les a pas aidés. Rappelons, entre autres, que le Minitel a été accusé de comporter un mouchard, et que le 45 tours a creusé un sillon gros comme un fossé entre deux générations dans les années 60. Comme le soulignent Frédéric et Alain Le Diberder dans *Mais qui a peur des jeux vidéo ?* : "*quand on ne dispose pas de la culture de l'autre, il est toujours tentant de la soupçonner*".

Penser avec les doigts

Au travers des traditionnelles critiques, émergent, comme par enchantement, les premiers apports des jeux vidéo. Car pour mener à ces prétendus envahisseurs, nombreux sont ceux qui ont cherché des raccourcis et comme David Vincent, beaucoup en ont trouvés. Fait d'autant plus exceptionnel qu'à notre connaissance, aucune étude scientifique n'a été publiée pour évaluer les effets positifs et négatifs de l'informatique et des jeux vidéo sur les usagers.

Suspectés d'être un facteur d'enfermement et de faire l'apologie des solutions individualistes, il apparaît dans diverses enquêtes menées auprès d'utilisateurs, que les jeux vidéo n'abrutissent pas l'être humain. Dans *Les enfants de l'ordinateur*, Sherry Turkle souligne même que "*pour maîtriser un jeu vidéo, on ne peut pas se limiter au niveau conscient. Il faut penser avec ses doigts. Comme dans le sport, l'action physique et mentale doivent s'unir... Le fait de sentir une continuité entre l'esprit et le corps fait partie de l'expérience vécue de n'importe quel sportif de bon niveau*". Il ajoute qu'enfants et adultes accrochés aux jeux vidéo recherchent un dépassement de soi-même par la maîtrise des jeux, et que la dépendance aux jeux a des motivations plus profondes : compenser un malaise à être dans la vie sociale, ou se recentrer sur soi-même.

Les jeux de foot pour le défoulement, mais aussi pour le management.

L'esprit ludique

Mémorisation et anticipation sont les mamelles de toute pratique vidéoludique. C'est en effet sur la répétition (d'événements, en l'occurrence) que s'étaye la mémoire et tous les exercices de mémorisation (récitations, textes de théâtre...). Si les jeux vidéo n'accroissent pas les capacités intellectuelles, ils permettent, tout comme le rêve ou le conte, un travail souterrain d'expérimentation de la vie. Ils sont, comme l'ont constaté des scientifiques américains, un "*entraînement à la vie active*". Sans crainte de sanctions réelles. Comme le montre Evelyne Gabriel dans *Que faire avec les jeux vidéo ?*, le jeu vidéo permet de s'exercer à comprendre la nouveauté, de s'entraîner à découvrir les lois qui règlent l'imprévisible, de trouver le plaisir à résoudre les problèmes et à surmonter les épreuves... : "*c'est cela l'esprit ludique en général des jeux vidéo*".

Un exemple de Tétris, un jeu plus féminin.

Du plaisir solitaire à la vie de groupe

Alors que le commun des Martel (en tête) s'imagine que le joueur s'isole dans sa pratique des jeux vidéo, il y apporte, au contraire, tout son héritage culturel et social. Les jeux vidéo, à la différence des autres loisirs, ne possèdent pas une pratique unique. S'il n'existe qu'une façon de lire un livre, la pratique des jeux

vidéo peut être solitaire, en groupe, en réseau, voire même... simultanée avec un parent. S'il est raisonnable de penser que la pratique en solo représente le plus grand volume d'heures, rien ne permet d'affirmer qu'elle est le mode normal de jeu. La rivalité avec l'autre est le principe même du plaisir pris au jeu.

Autre phénomène ignoré par ceux qui s'inquiètent de l'isolement provoqué par les jeux vidéo : l'existence d'une intense activité sociale au coeur du phénomène social lui-même. Depuis l'origine, les amateurs de jeux se regroupent en clubs, souvent avec le soutien des fabricants, comme les fervents de jeux d'aventures qui échangent trucs et solutions. Les réunions ont aussi parfois comme but l'échange de programmes, une forme de piratage peu propice à amuser les éditeurs. Les dix premières années de la micro-informatique ont en effet été dominées par cette culture de hackers, utilisateurs souvent très jeunes, passant des heures à "casser" les protections des jeux pour les mettre ensuite gratuitement à la disposition des autres membres du club. Les cartouches d'aujourd'hui étant presque à l'abri du

Robocop II : quand le jeu fait écho au film.

Doom II sur... (Pc), catégorie violence !

piratage, il s'agit à présent d'échanger les cartouches de jeux que l'on a "finis" contre de nouvelles, ainsi que de se mesurer à d'autres spécialistes. Dernière forme de relation sociale née de la pratique des jeux : les utilisateurs de vieilles machines, dont la bibliothèque de programmes n'est plus disponible en rayon, se regroupent en réseaux, sur le modèle des passionnés de vieilles voitures. Les enquêtes réalisées sur les lieux de vente témoignent d'une forte proportion d'achat effectuée par des groupes de jeunes, les isolés étant même, dans certains magasins, regardés comme des voleurs potentiels. Pour les familles les plus démunies, cela va même jusqu'à la stratégie de planification d'achat de l'équipement initial et des cartouches.

Une fonction sociale

Comme l'affirment les frères Le Diberder, *"dans les cours de récréation, la circulation de l'information, les enjeux de reconnaissance, d'inscription de soi dans un groupe, des échanges incessants où des valeurs se créent et se défont, sont les traces d'un indiscutable travail de socialisation. En revanche, il faut considérer l'abrutissement consécutif à une pratique prolongée à sa juste place : c'est le même que celui provoqué par deux heures intensives de grammaire ou de mathématiques"*. En outre, comme tout phénomène à la fois soudain et de grande ampleur, les jeux vidéo marquent une génération, c'est-à-dire produisent une séparation. Pour les parents, ce mur de génération n'est cependant pas infranchissable, et peut, au contraire, favoriser le dialogue familial.

Epilepsie : êtes-vous des 4000 ?

Le problème de l'épilepsie est emblématique des attaques subies par les jeux vidéo. La campagne de désinformation débute fin 92 par la mort d'un jeune garçon qui succombe à une crise d'épilepsie, provoquée par les lumières violentes et changeantes de l'écran de sa console. Le titre du quotidien populaire anglais *The sun* est le plus court chemin entre deux points de presse : *"Nintendo a tué mon fils"*. Relayée par le *Daily mail* et le *Sunday time*, l'affaire bénéficie d'un large écho en France. Si les titres s'arrêtent à la conclusion que les jeux vidéo sont coupables, très peu signalent l'information essentielle : le malheureux garçon était déjà atteint d'épilepsie avant l'accident. La réalité sera rétablie dans des proportions nettement moindres, et le doute s'implantera solidement dans l'esprit du public au point de subsister encore aujourd'hui. Comme l'écrivent pertinemment les frères Le Diberder dans *Mais qui a peur des jeux vidéo ?* "*cette campagne permet une fois de plus de noter avec intérêt les méthodes d'information de la presse quotidienne en matière de phénomènes de société.*"

Cet extrait du *Bulletin de l'Ordre des médecins*, daté d'octobre 93, rend compte des conclusions de la commission de sécurité des consommateurs : "*5% seulement des patients ayant une épilepsie sont photosensibles, cette sensibilité à la lumière pouvant avoir un support génétique. En France, le nombre de patients photosensibles susceptibles d'être concernés par ce problème pourrait se situer entre 2000 et 4000.*"

La commission de sécurité a donc émis un avis demandant, notamment aux fabricants de jeux vidéo, d'avertir dans une notice du risque de "crise d'épilepsie" qui existe lors de l'utilisation de jeu vidéo, pour toute personne déjà identifiée comme photosensible ou ayant des antécédents familiaux de photosensibilité ou des antécédents personnels de crise présentant les caractéristiques de crises d'épilepsie. Il doit être conseillé à tout utilisateur de jouer à bonne distance de l'écran (au moins cinq fois la diagonale de l'écran), avec un éclairage satisfaisant et pour de courtes durées et en déconseillant l'usage en cas de fatigue.

Qui a peur des jeux vidéo ?

D'autant que l'idée qu'un enfant occupé à la maison ne va pas faire de bêtises ailleurs leur chatouille vigoureusement le cortex cérébral...

Les cinq plaisirs du jeu vidéo (selon les frères Le Diberder)

- *Le plaisir de la compétition lié, dans notre société, à la généralisation à tous les domaines de la performance sportive.*
- *Le plaisir de l'accomplissement : le joueur part à la recherche du Graal dans les jeux de plates-formes et d'aventure.*
- *Le plaisir de la maîtrise d'un système.*
- *Le plaisir du récit.*
- *Le plaisir du spectacle.*

La part barbare

La presse grand public a focalisé ses attaques sur les lasers et les jeux de combat, loin d'être la préoccupation fondamentale du public. La question est devenue alors une évidence : les jeux vidéo sont-ils éducatifs ? La réponse est apportée par le seul spécialiste à avoir consacré un ouvrage entier à la question, le pédagogue québécois Jacques Lorimier, dans *Ils jouent au Nintendo... mais apprennent-ils quelque chose ?* Son étude lui a permis de remarquer qu'il existe des jeux éducatifs, réalité qui suffirait à ranger la technique des jeux vidéo dans le groupe de celle qui ont une portée éducative. Mais le jeu vidéo est caméléon. Il prend la couleur de la cartouche insérée dans la console. La balle est dans le camp des parents. L'école peut aider à fixer, à transformer les apprentissages acquis en jouant. L'enseignement doit profiter des jeux vidéo et non s'opposer à eux. Pour *Matignon, Sim earth* ou *Civilization*, l'usage peut être fructueux. Et même un plaisir perso pour *Mortal kombat*, comme le révélait récemment MC Solaar dans *Nova mag*, peut-il remettre en cause la philosophie profondément humaine d'un poète-rapper.

Sim city 2000, pour tester vos talents de gestionnaire.

Dernier aspect : l'apprentissage d'aptitudes ou de tournures d'esprit. Les travaux ne manquent pas, de la psychanalyse à la pédagogie, qui s'accordent sur un point : la violence est, pour un enfant, un des premiers modes d'adaptation au monde, aux choses et aux personnes. En offrant les conditions d'une prise de distance, essentiellement par la parole, et sans se substituer aux éducateurs, les jeux vidéo peuvent ainsi servir à captiver la part barbare des petits hommes. Et des plus grands.

La culture des jeux vidéo

A l'avant-garde de nouvelles technologies où l'interactivité joue le rôle prépondérant, les jeux vidéo annoncent une nouvelle forme de culture. Premier loisir populaire interactif, il a ouvert la voie à de nouveaux programmes sur lesquels travaillent aux Etats-Unis des consortiums nés des plus grandes firmes de télévision, du cinéma, de l'informatique et des télécommunications. Le marché des loisirs high-tech est estimé à 3 000 milliards de dollars au début du siècle prochain. Les fabuleusement fameuses "autouroutes de l'information" sont désormais en marche vers un monde où aujourd'hui devient rapidement l'ancêtre de demain. Et bientôt, devant son seul poste de télévision branché sur ordinateur, chacun pourra s'improviser comédien, metteur en scène et scénariste. Si les jeux vidéo ne sont plus une mode, ils constitueront bientôt un patrimoine, que Frédéric et Alain Le Diberder

Suite page 24...

Entrer dans une scolaire noire ?

Patrick Longuet, autre membre du Groupe de recherche sur la relation enfants/médias et qui travaille à l'IUFM de Chambéry, mène depuis septembre 1993, et pour une durée de trois ans, une étude sur la question "*Les jeux vidéo influent-ils sur les resultats scolaires ?*". La réponse est "*non*", d'après ses premières recherches conduites en Savoie entre novembre 1993 et juin 1994 auprès de 1100 enfants de l'école primaire. Il apparaît que "*pratiquer des jeux vidéo est un moyen de reconnaissance entre les enfants et que celui qui ne joue pas perd un peu de crédit auprès de ses pairs*". Il n'est pas possible d'affirmer si telle ou telle faculté des enfants se trouve stimulée ou brouillée par la pratique des jeux. Loisir de masse, les jeux vidéo traversent tous les clivages sociaux et scolaires, et leur fonction sociale se traduit surtout en terme de sociabilité (circuits d'échange, tribunes, discussions). De plus, "*la teneur du lien entre les parents et les enfants à propos des jeux vidéo, qui séparent les générations comme à leur époque des 45 tours, est d'un abord délicat. De fait, les parents qui jouent avec leurs enfants incitent ces derniers à jouer plus longtemps, or, les joueurs qui consacrent trop de temps aux jeux risquent davantage de rencontrer des difficultés scolaires...*". L'un des objectifs du Groupe de recherche sur la relation enfants/médias est la mise en place cette année d'un label de qualité pour les jeux vidéo, label positif destiné à éclairer le choix des parents, des enseignants et des éducateurs.

Entretien avec une spécialiste

INTERVIEW

Auteur de Que faire avec les jeux vidéo ? (éditions Hachette), Evelyne Esther Gabriel est psychomotricienne au Centre médico-psycho-pédagogique, lieu de consultations et de soins pour enfants de 0 à 20 ans. Elle vient d'entrer dans le Groupe de recherche sur la relation enfants/médias.

Dream : *qu'est-ce qu'une psychomotricienne ?*
Evelyne Gabriel : mon métier consiste à travailler sur le lien entre le corps et le psychisme, entre l'émotion et le mouvement. Les enfants dont je m'occupe ne sont pas handicapés physique, ils souffrent de troubles psychomoteurs liés à des difficultés d'ordre familial et sont pour la plupart en difficulté scolaire. Ils ont des problèmes pour se repérer dans l'espace et le temps.

D : *comment en êtes-vous venue à considérer les jeux vidéo comme une thérapie ?*
EG : les jeux vidéo ne sont pas une thérapie en soi. Ils sont utilisés comme médiateur à visée thérapeutique. Ce qui compte, c'est la relation que j'entretiens avec les enfants pendant qu'ils jouent. Comme j'ai affaire à des enfants qui parlent peu, les jeux vidéo leur permettent de vivre au travers des personnages auxquels ils s'identifient. Les jeux vidéo sont un support intéressant, d'une part pour les images car les enfants vivent dans un monde d'images, et d'autre part pour l'interactivité, car les enfants peuvent intervenir, ne sont plus dans une position passive et expérimentent un autre rapport avec les images.

D : *pour quelle raison ne considérez-vous pas les jeux éducatifs comme des jeux vidéo à part entière ?*
EG : avec les jeux éducatifs, l'enfant s'entraîne à appliquer un savoir ou à acquérir des connaissances, et reste très lié au domaine scolaire. La plupart du temps, il se lasse. Je n'utilise ce type de jeux que lorsque l'enfant a retrouvé du plaisir à apprendre.

D : *quels jeux vidéo utilisez-vous, et pourquoi ?*
EG : les jeux de combat, comme *Robocop* ou *Street fighter* permettent à l'enfant d'exprimer son agressivité naturelle. Les jeux de stratégie ou de réflexion comme *Lemmings* ou *Sim city* stimulent le plaisir à réfléchir. Je pense qu'il est important de développer les jeux vidéo, qui sont des outils d'expression, dans les ludothèques et les centres culturels, car c'est un lieu de rencontres entre enfants. Ils se familiarisent ainsi avec l'outil informatique auquel ils seront forcément confrontés plus tard.

D : *les jeux vidéo utilisés au quotidien à l'école, réalité vraie ou réalité virtuelle ?*
EG : j'ai entendu parler d'une classe de perfectionnement du 18e arrondissement, les enfants utilisent déjà des jeux vidéo pendant les cours. Cette expérience est encore très rare ou très ponctuelle.

D : *pourquoi pensez-vous que "l'image interactive permettra à l'homme de retrouver la distance que les images télévisuelles lui avaient enlevées ?"*
EG : les jeux vidéo peuvent être l'occasion de retrouver une certaine distance par rapport à la télévision, dont les images nous submergent, grâce à l'interactivité et au choix du jeu. Le développement du multimédia offfre des outils de créativité qui peuvent inquiéter. Il existe un éclatement possible de la diffusion du savoir et de la culture. Un risque qui peut être également une chance. Il faut préparer les enfants à l'explosion culturelle du multimédia. Je ne sais pas si les gens en ont déjà conscience. C'est pourquoi j'ai écris mon ouvrage : pour y réfléchir dès maintenant.

Un classique : Lemmings.

Evelyne Esther Gabriel, auteur du livre Que faire avec les jeux vidéo ?

Qui a peur des jeux vidéo ?

appellent déjà à conserver sur le modèle des cinémathèques. Normal qu'ils parlent alors, pour la culture des jeux vidéo, de "dixième art".

Alone in the dark, en BD.

Le dixième art

Comme la littérature, le théâtre ou le cinéma, les jeux vidéo suscitent la visite de mondes imaginaires, avec en prime une interactivité que ne saurait offrir aucun autre art ou spectacle. En pleine jeunesse avec bientôt un quart de siècle d'existence, les jeux vidéo n'en sont encore qu'à leurs balbutiements, comme l'était le cinéma en 1919, dont le premier film parlant, *Le chanteur de jazz*, n'est sorti que huit ans plus tard. Déjà, *Wing commander III*, fort de ses 20 millions de francs de budget et de ses 25 jours de tournage à Hollywood avec Mark Hammill (*Star wars*) en vedette, annonce une ère différente. Comme avant-guerre, lorsque sont apparus les studios américains de production de films. Aujourd'hui, aux Etats-Unis, le chiffre d'affaires de l'industrie des jeux vidéo est désormais supérieur aux recettes du box-office cinéma.

Une nouvelle écriture propre au jeu vidéo reste à inventer, promise par l'avancée des techniques. Car les scénarios, s'ils proposent plusieurs cheminements, s'inspirent toujours de la linéarité du roman. Les recherches en cours sur l'intelligence artificielle préparent une génération d'ordinateurs qui ne se contenteront pas de gérer les instructions et pourront, indépendamment de toute intervention humaine dans ses circuits, créer leurs propres intrigues. Seule la machine, artiste du monde virtuel, en connaîtra les clefs, la conclusion ou le but à atteindre appartenant encore à l'imagination humaine.

Mortal kombat II, un bon défouloir.

Pour l'instant, le dixième art s'inscrit dans la tradition, entretenant avec ses confrères des relations parfois étroites. Le cinéma, notamment, est au coeur de son évolution. Les séquences d'abord filmées, puis redessinées, s'intègrent de plus en plus dans les jeux vidéo. Tout comme l'utilisation d'images de synthèse, comme dans le récent film de Robert Zemeckis, *Forrest Gump*, présage de films entièrement écrits depuis son fauteuil de "cinéspectateur", tel un jeu d'aventure. Les bande-sons spécialement composées pour des jeux (*Captain sensible* pour *Sensible soccer*), les émissions télé interactives (saviez-vous que la télévision était le huitième art ?), *Alone in the dark* adapté en BD... S'il est vrai, à notre connaissance, qu'aucun compositeur ne s'est essayé à la composition d'un opéra-rock sur les jeux vidéo, les échanges avec les autres disciplines ne sont pas lettre morte. D'autant que selon l'enquête menée auprès de jeunes enfants par Pierre Bruno dans *Les jeux vidéo*, *"les joueurs possédant les connaissances vidéoludiques et cinématographiques maximales sont aussi ceux qui utilisent le plus souvent l'écrit, que ce soit la presse (ils lisent tous un ou plusieurs périodiques) ou le livre (ce sont ceux qui lisent le plus grand nombre de livres par mois)"*. Comme il existe "une pratique vulgaire" de l'opéra, l'auteur rappelle qu'il revient à chacun d'avoir "une pratique savante" des jeux vidéo, qui, dans les cas constatés, s'accompagne d'une forte lecture de documentaires (histoire, sciences...) et d'un genre parascientifique, la science-fiction.

Demain, à l'école ?

Apprendre par le jeu est une très vieille idée... Beaucoup de parents s'étonnent de voir leurs

enfants si concentrés devant les jeux vidéo, alors qu'ils sont distraits à l'école. A cette constatation, Evelyne Gabriel apporte un éclairage : "*les jeux vidéo pourraient constituer un moyen pour des enfants en difficulté scolaire de (re)découvrir le plaisir d'apprendre. (...)*". Que l'école permette cette expérience et assure les conditions de transfert de l'esprit ludique (des jeux vidéo) aux apprentissages scolaires, voilà qui donnerait tout leur sens aux visées intégratives de l'école. Les jeux vidéo à l'école, jeux éducatifs non compris, seraient toutefois un relais entre deux temps distincts, un pour jouer et un pour travailler, prolongé par un travail d'échange verbal ou d'écriture. D'ores et déjà, dans le domaine de l'enfance inadaptée, les jeux vidéo sont utilisés à des fins thérapeutiques. Gilles Delahaie, qui est infirmier en musico-thérapie, se sert également de jeux de plates-formes, "*hyper-attractifs, plein de dessins qui accrochent les yeux et de synthèses vocales, afin de rétablir la communication avec des patients psychotiques. Quand ils s'éclatent, ils sont réceptifs et la discussion sur la vie de tous les jours peut s'engager. Il ajoute que loin d'isoler les personnes, l'ordinateur est avant tout une technique de médiation*". Curieux retournement de situation...

Vidéomanes

D'une grande facilité d'accès, les jeux vidéo ont été victime de leur succès. Contrairement à une idée reçue, leurs amateurs ne sont pas avant tout des accros de la manette et sont la plupart de plain-pied dans le domaine du plaisir. De même, il ne faut pas rendre les jeux vidéo responsables de l'usage que l'on fait. La passion est un guide précocement aguerri. A l'instar des mélomanes, peut-être découvrira-t-on bientôt sous la carapace de plastique et de lumière des adeptes de jeux vidéo, des vidéomanes. ■

Bibliographie

Mais qui a peur des jeux vidéo ?
de Frédéric et Alain Le Diberder, éditions La Découverte.

S'il ne fallait vous conseiller qu'un seul des trois livres qui nous ont servi lors de ce dossier, ce serait celui-là. Composé en 2D par deux passionnés de la vie des écrans, il s'agit d'une véritable mini-encyclopédie sur les jeux vidéo, bourrée d'anecdotes et de réflexions à long terme. Ecrites dans un style attrayant, les pages se dévorent sans modération, quel que soit son goût pour le papier. Alain Le Diberder est responsable des nouveaux programmes à Canal plus, et son frère, Frédéric, est un spécialiste des questions de micro-informatique.

Que faire avec les jeux vidéo ?
d'Evelyne Esther Gabriel, éditions Hachette.

Le plus récent des ouvrages consacré aux effets des jeux vidéo, dans lequel Evelyne Gabriel trace la voie d'un enseignement qui saurait utiliser leur esprit ludique pour redonner le goût d'apprendre aux élèves. Sa synthèse de nombreuses études, mêlée à une expérience personnelle particulièrement enrichissante, n'est pas destinée qu'aux enseignants. Elle est ouverte aux passionnés comme aux "curieux de tout".

Les jeux vidéo
de Pierre Bruno, éditions Syros.

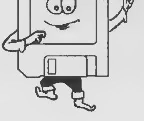
L'auteur a effectué une enquête durant le premier semestre 1992 auprès de 400 jeunes âgés de 7 à 13 ans de tous milieux, de toutes banlieues. Son livre cherche à donner des clefs aux parents pour se repérer le plus succintement possible dans le monde vidéoludique des jeux.

"Les jeux vidéo permettent un travail d'expérimentation de la vie".

IFA Informatique

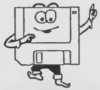
Des prix encore plus bas...

AM 072 - TILES : un superbe jeu de réflexion du type Shangel.
AM 132 - WIZZY'S QUEST : Très bon jeu d'aventure arcade.
AM 138 - DIGIT DISK ONE : Chanson digitalisée de MADONNA.
AM 171 - TETRIS SEX SPECIAL : classique jeu de Tétris à caractère érotique.
AM 306 - MY FAIR: disquette pleine d'images de superbes nanas.
AM 391 - ROULETTE GAME : une excellente simulation de jeu de roulette.
AM 401 - EMERAUDE EMPIRE : un excellent jeu d'arcade.
AM 403 - BLIZZARD : un très bon jeu de tir en scrolling horizontal.
AM 414 - TETRIS CLONES DISK : contient 4 jeux de Tétris.
AM 420 - DRAGON TILES v2.00 : très bon jeu de réflexion du style Mahjong.
AM 455 - DR MARIO : clône de Tétris absolument génial. Très bon jeu.
AM 458 - SPERRGEBIET v2.512 : un excellent jeu de plateau avec son éditeur de tableaux.
AM 462 - SCREEN PAINTER v2.5 : un superbe logiciel de dessin. En Français.
AM 473 - TWIST : voilà encore un excellent jeu de réflexion.
AM 483 - PROTRACKER v3.1 : un excellent logiciel de composition musicale.
AM 494 - CYBERNETIX : un excellent jeu d'arcade. Un must.
AM 496 - OXYD : retrouvez les boules de couleur par paires. En Français.
AM 510 - STRIKEBALL : jeu de baseball de très bonne qualité.
AM 515 - INTERLOCK : poussez des cubes sur un plateau et faites coincider les couleurs.
AM 516 - THE MONEY PROGRAM v1.01 : un très bon logiciel de gestion familial.
AM 517 - ADRESS PRINT v2.1 : utilitaire d'impression d'adresses.
AM 519 - TRONI-CAD v1.0 : pour réaliser des schémas électroniques.
AM 521 - ASTROCHASE : vous devez abatre des monstres spaciaux.
AM 522 - ANIMATOR v1.0+ : logiciel de création d'animations.
AM 524 - VIDEOGESTIONNAIRE : utilitaire de gérer de vidéothèque.
AM 525 - STARCAT v2.0 : logiciel spécialement dédié au classement de disquettes.
AM 533A et 533B - TOTAL HOROSCOPE : logiciel d'astrologie très complet, en Français.
AM 537 - BUDGET LLSC : logiciel de gestion de budget familial.
AM 538 - ROCKY CLONE : un bon clône de Boulder Dash.
AM 541 - INTRUDER ALERT : excellent jeu du style labirynthe.
AM 543 - THE MASHIE NIBLIK : un jeu de golf en 3D.
AM 544 - ISHID-O-MATIC : un très bon jeu de réflexion graphique.
AM 545 - APPLE CATCHER : récupérer des pommes avvant qu'elles s'écrasent sur le sol.
AM 627 - MAGNUM 1.4 : pour créer des magazines sur disquette.
AM 629 - CARNAGE : un excellent jeu de course de voiture.
AM 630 - THE LOST ORCREST : jeu de labyrinthe dans le style Gauntlet.
AM 631 - CRAVE : jeu de bataille de char dans lequel 2 joueurs s'affrontent.
AM 632 - PAINT BOX v1.0 : petit logiciel de coloriage pour les enfants.
AM 633 - ATOM SMASHER : assomez vos ennemis avec des pierres.
AM 634 - CHARLIE CHIMP : un très bon jeu de plateformes.
AM 637 - CASTLE KUMQUAT : un excellent jeu d'aventure action.
AM 642 - LEXESS : bonne adaptation du jeu du Pendu.
AM 643 - A BACKUP v1.6 : utilitaire de backup de disk dur.
AM 645 - GIGER TETRIS : une excellente adaptation ddu célèbre Tétris. A1200 uniq.
AM 646 - SPACE INVADERS : collection de jeux de tir. A600 et A1200
AM 647 - CHECKBOOK ACCOUNTANT v2.0 : gestion de budget familial.
AM 648 - CLI-TRIS : alignez des pièces de couleurs comme dans Tétris.
AM 649 - PICTURES TILES : un jeu de puzzle très bien réalisé en Amos.
AM 650 - SIEGE OF THE BEAST : excellent jeu de réflexion.
AM 651 - DEMOLITION MISSING : vous pilotez un avion et bombarder des immeubles.
AM 652 - WORD SEARCH et WORD PUZZLE : jeux de mots cachés.
AM 653 - BREAKOUT : un bon casse briques équipés de son éditeur de tableaux.
AM 654 - NAUTILUS : jeu de labyrinthe sous-marin dans lequel vous devez récolter les jarres.
AM 655 - PIPELINE II : jeu du style Pipemania. Vous devez assembler des canalisations.
AM 656 - RATTLE SNAKE : jeu de combat d'hélicoptères pour 2 joueurs.
AM 657 - TURBO THRUST : course spaciale qui se déroule dans un tunnel semé d'embûches.
AM 658 - DOUBLE SQUARES : jeu de réflexion. Eliminer toutes les pièces du plateau de jeu.
AM 659 - CONCENTRATIONS : clasique jeu du style Mémory.
AM 660 - ABASE v1.33 : logiciel de gestion de base de données.
AM 661 - EASY CALC v1.0a : un excellent tableur bénéficiant de nombreuses options.
AM 662 - SERENE 1 et SERENE 2 : shoot em up en scrolling vertical.
AM 663 - SUPERCUBE : une bonne adaptation du jeu de Yathzé.
AM 665 - FIGHTING WARRIORS : un jeu de simulation de karaté très bien réalisé.
AM 666 - COLOUR IT v1.3 : un bon logiciel de coloriage destiné aux enfants de 3 à 5 ans.
AM 667 - NUMPTY DUMPTY : excellent logiciel pour commencer l'apprentissage de l'anglais.
AM 668A et 668B - 18TH HOLE : un bon jeu de simulation de golf.
AM 669 - BOMB JACKY : excellent jeu de plateau. Ramassez toutes les bombes et bonus.
AM 670 - TOWER : jeu de labyrinthe en 3D. En Français.
AM 671 - PRISONNIER : Evitez les tirs des gardiens de prison. En Français.
AM 672 - CRACKER : une bonne adaptation du célèbre jeu de café Frog.
AM 673 - PACMAN DELUXE v1.1e : une excellente adaptation du désormais célèbre Pacman..
AM 675 - DITRIS : nouveau clône de Tétris qui peut se jouer à deux joueurs.
AM 676 - NUMERIX : un excellant jeu de réflexion.
AM 677 - AMIGA-Q : adaptation du jeu du Solitaire.
AM 678 - ELEVATION : il faut grevir les étages sans se faire écraser par les ascenseurs.
AM 679 - CRAZY SUE 1 et 2 : deux jeux de plateformes d'une qualité exceptionnelle.
AM 684 - FRUIT SALAD : un excellent jeu de plateformes. Superbe.
AM 686 - PREMIER PICK : jeu de stratégie dans lequel vous gérez une équipe de football.
AM 692 - LITTLE BOULDER : nouvelle adaptation du célèbre Boulderdash.
AM 693 - MEGABALL v2.1 : nouvelle version de ce très bon casse briques.
AM 696 - SOLITAIRE SAMPLER : compilation de cinq jeu de cartes du type réussite.
AM 699 - ROAD TO HELL : une superbe course de voitures.
AM 700 - SILVERBLADE : un excellent shoot'em up en scrolling horizontal.
AM 701 - PETER'S QUEST : jeu de plateformes. Une excellente réalisation.
AM 702 - FIREFLY : un superbe jeu shoot em up en scrolling vertical.
AM 703 - HOT BLOX : un excellent clône de Tétris réalisé en Amos.
AM 704 - FULL HOUSE : jeu de poker bien réalisé. Simple à utiliser et beaux graphismes.
AM 705 - BLOAD RUNNER : bon jeu d'échelles. Ramassez les pièces et évitez les ennemis.
AM 708 - KARATE WORM II : un bon petit jeu de plateformes aux niveaux très interessants.
AM 709 - REVERSI 2 : un bon jeu d'othello aux graphismes superbes
AM 710 - REBOUND : jeu dans le style de ces bons vieux jeux de café du genre ping pong.
AM 712 - GUSH : un excellent où vous devrez reconstituer un pipeline.
AM 713 - NUMERIS : un excellent jeu éducatif basé sur le principe de Tétris.
AM 715 - MULTIPLEX : un jeu de puzzle très bien réalisé. Interface graphique impeccable.
AM 719 - AMOS DEFENSE : shoot'em up en scrolling vertical pour passionnés de tir à volonté.
AM 721 - X BEAT PROFESSIONNAL v1.0 : une excellente boîte à rythme
AM 722 - D-COPY v3.10 : un bon copieur de disquettes offrant de nombreuses options.
AM 723A et 723B - STARBASE 13 : un excellent jeu d'aventure aux graphismes très beaux.
AM 724 - UDRAW v1.0 : un bon utilitaire de crééation de schémas électroniques.
AM 729 - BALLOONACY : survolez une ville en ballon et bomberder les immeubles.
AM 730 - LHA WIN V1.11 : une interface graphique pour l'archiveur LHA.
AM 731 - GNU CHESS v1.0 : un excellent jeu d'échecs, très difficile à vaincre.
AM 732 - CRAZY PIPES II : construisez une canalisation pour transférer l'eau.
AM 733 -TETRIS PRO : voilà un excellent remake de Tétris. A possèder absolument.
AM 734 - PIPEMASTER II : vous devez créer un pipeline pour que l'eau puisse s'écoulert.
AM 735 - PSYCHO SANTA : le Père Noel qui tue ses ennemis à coup de boules de neige.
AM 736 - SUPER TOMCAT : excellent shoot em up en scrolling vertical.
AM 737 - BLUE DIAMONDS : un excellent clône de Boulder Dash. Ne fonctionne pas sur 1200.
AM 740 - X-BALLS : un magnifique jeu de réflexion. Une excellente réalisation.
AM 741 - SHORT OUT : trouvez la combinaison pour désamorcer des explosifs.
AM 742 - POWERTETRIS : une excellente adaptation de Tétris en Français.
AM 743 - FUNTRIS : voilà un excellent clone de Tétris d'origine Française
AM 745 - OUVERTURES : permet d'apprendre les meilleurs coups aux échecs. En Français.
AM 746 - QUANTUN : vous devez collecter des tas d'objets et vous évader du labyrinthe.
AM 747 - ADULT PUZZLE : reconstituer de nombreuses photos de superbes nanas dénudées.
AM 748 - SCENE GENERATOR : permet de créer des images fractales de paysages..
AM 749 : PLANNING v1.1 : gestion de plannings scolaires. Entièrement en Français.
AM 750A et 750B - GEO GLAXO : excellent jeu de plateformes pour 600 et 1200.
AM 752 - GALACTOIDE : un excellent shoot em up pour les mordus de jeux de tir. A voir.
AM 753 - HOTBLOX : clône de Tétris dans lequel vous pourrez jouer à deux simultanément.
AM 754 - INTENSE : un des meilleurs shoot em up du momentaux graphismes exceptionnels.
AM 757 - ESCAPADE : un excellent jeu de casse briques.
AM 758 - SKEET SHOOTING : une simulation de Ball Trap très bien réalisée.
AM 759 - CHAIN REACTION : jeu de réflexion. Faites exploser lezs pions de votre adversaire.
AM 760 - CHAINSAW MASSACRE : jeu d'arcade inspiré du film Massacre à la tronçonneuse.
AM 761 - FIREBLASTER : abattez des centaines d'aliens qui vous pleuvent dessus.
AM 762 - STARCAT : vous permetre de gèrer votre collecion de disquettes.
AM 763 - BUDBASE v1.2 : un excellent logiciel de gestion de base de données.
AM 764 - KUNG FU CHARLIES : jeu de plateformes dans lequel vous incarnez un karatéka.
AM 765 - MAYHEM 2 : un excellent jeu de type labyrinthe pour 2 à 4 joueurs
AM 766 - REBOULDIX : version préview d'un excellent jeu dans le style de Boulder Dash.
AM 767A et 767B : MOTOROLA INVADERS 2 : nouveau clône de Space Invaders.
AM 769 - BALDER'S GROVE : un nouveau clône de Boulder Dash
AM 770 - VMORPH v2.21 : un excellent logiciel de morphing très facile à utiliser.
AM 771 - GRFIX v2.0 : utilitaire de dessin en Français.
AM 772 - SPECTRAPAINT v3.2 : un excellent logiciel de dessin offrant un maximum d'options.
AM 773 - ARTILLERUS 2 : jeu de balistique.
AM 774 - EASY CALC PLUS : nouvelle version de cet excellent tableur .
AM 776 - HIGH OCTANE : une bonne simulation de course de voitures.
AM 778 - MISSION X 2 : aux commandes d'un hélicoptère, éliminez les avions, mines, etc...
AM 779 - TOMCAT : shoot em up en scrolling vertical. Vous pilotaz un avion de chasse...
AM 780 - PACMAN RETURN : nouvelle adaptation de ce jeu très connu.
AM 781 - FAST INTRO MAKER v2.2 : un excellent utilitaire pour créer vos intos facilement.
AM 782 - REBOUND : un excellent casse brique.
AM 783 - ZNYK : excellente adaptation de Columns à possèder absolument.
AM 784 - OH NO MORE YAM'S 2 : clône ce Boulder Dash. Un must.
AM 785 - KLAWZ THE KAT : un excellent jeu de plateformes aux graphismes très agrébles.
AM 786 - ASTRO 22 PRO v3.5 : un des meilleurs logiciels d'astrologie.
AM 787 - SINOPE : version d'évaluation d'un logiciel d'astronomie en Français.
AM 788 - MAVERICK v5.0 : superbe copieur de disquettes comportant de nombreuses options.
AM 789 - A 1200 HARD DRIVE SETUP : utilitaire disque dur pour A1200.
AM 790 - ACES DATABASE v2.0 : logiciel de gestion de base de données
AM 791 - FWUFF : un excellent jeu de réflexion très prenant.
AM 792 - SPACE INVASION : clône du très célèbre Space Invaders. Du tir à volonté.
AM 793 - OBLIDOX : un excellent jeu de réflexion. Une vraie torture cérébrale.
AM 794 - MUSIC BASE v1.0 : gèrer facilement vos collections de cassettes audio et disques.
AM 795 - KAMIKAZI CHESS : jeu d'échecs assez spécial...
AM 796 - EXOTIC RIPPER v2.1 : récupérer des musiques dans les jeux et les démos.
AM 797 - BBASE III v1.1 : logiciel de gestion de base de données.
AM 798 - GIRL ACTION : un assez bon jeu d'arcade du style Space Invaders.
AM 799 - COMMUNICATE : apprendre le langage des signes, le braille, le morse.
AM 801 - EXIT 13 : un fabuleux jeu de réflexion aux graphismes très propres.
AM 802 - LAST REFUGE : jeu d'arcade du style Space Invaders.
AM 803 - HOI AGA REMIX : un excellent jeu de plateformes à voir absolument.(A1200)
AM 805 - MUCUS : un excellent jeu de plateformes. A voir absolument.
AM 806 - SUPER OBLITERATION : Shoot em up d'enfer pour les mordus de jeu de tir.
AM 807 - HELLZONE : un excellent jeu d'arcade en scrolling horizontal.
AM 808 - TRAIBLAZER : vous dirigez une balle rebondissant sur un tapis roulant.
AM 809 - PICK A BRICK : un superbe jeu de réflexion, ça rassemble au Mah Jong.
AM 810 - TOOBZ : vous devez diriger des boules aux endroits prévus.
AM 811 - CAFEINE FREE DIET : shoot'em up en scrolling horizontal.
AM 812 - INSECTOIDS 2 : vous devez abattre toute une armées d'extraterrestes.
AM 813 - BAT DOG : un excellent jeu de plateformes, rapide, à voir absolument.
AM 814 - KASELAGO : aidez une souris à dénicher les morceaux de gruyère.
AM 815 - POLLYMORF : superbe jeu de réflexion à voir absolument.
AM 816 - TEXT ENGINE v4.1 : le meilleur des logiciels de traitement de texte.



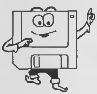
Gagnez du temps !!!
Passez vos commandes
par téléphone ou par Minitel
sur 3615 IFA grâce à votre
Carte Bancaire.
(Envoi dans les 48 Heures)

12 Frs la Disquette



AVIS AUX AUTEURS
Faites distribuer vos oeuvres Freewares et Sharewares à grandes échelle. IFA distribue plus de 100 000 disquettes par an et possède un fichier de plus de 12000 clients. Renseignements au 27-65-58-11

AM 817 - DERRING GO : ramassez tous les fruits et évitez les nombreux ennemis. 600 et 1200
AM 818 - GREEN FIVE : excellent jeu d'aventure-action dans le style Another World.
AM 819 - DOCTOR STRANGE : le hit des hits des jeux de plateformes. 600 et 1200.
AM 820 - YETI : une remise au goût du jour du célèbre Donkey Kong. Très bien réalisé.
AM 821 - TMA : aux commandes d'un vaisseau spacial vous devrez collecter divers objets.
AM 822 - PERPETUAL CRAZE : un superbe jeu de karaté. Uniquement sur A1200.
AM 823 - POPCORN : ramassez les tous popcorns pour passer aux tableaux suivants.
AM 824 - VIPER : shoot em up en scrolling vertical. Bon jeu de tir, de bonne facture.
AM 825 - PIPELINER : vous devez réunir deux endroit par un pipeline.
AM 826 - SHOOT OUT : jeu de tir à volonté dans lequel vous devez abattre les gangsters.
AM 827 - GALAGA DELUXE II : superbe shoot em up en version AGA.
AM 828 - ULTRABALL : très bon casse briques offrant de multiples options étonnantes.
AM 829 - ASTROLOGIE v4.1 : un excellent logiciel d'astrologie, biorythmes, numérologie, etc...
AM 830 - AMITEL v1.10 : excellent émulateur minitel. Entièrement en Français.
AM 831 - QUINZEE v1.00 : jeu de Yathzee dans lequel on joue 3 parties simultanément.
AM 832 - SNACKMAN : une nouvelle adaptation de Pacman très bien réalisée.
AM 833 - METAL MOTION : les fanas de tir à outrance vont être gâtés.
AM 834 - COOKIE : vous incarnez un chef cuistot qui doit abattre des ingrédients.
AM 835 - INCINERATOR : vous devez protéger la ville contres les attaques venus du ciel.
AM 836 - ORK ATTACK : défendez votre chateau en bombardant de pierres vos ennemis.
AM 837 - PEEBEE : shoot em up classique dans lequel vous incarnez une abeille.
AM 838 - GRIBIT : vous incarnez une grenouille qui doit avaler tous les fruits qu'elle trouve.
AM 839 - NEBULA : combat de vaisseaux spaciaux en 3D sur une planète hostile.
AM 840 - DRIVING MANIACS : une des meilleures courses de voitures en 3D.
AM 841 - SUPER SKODA CHALLENGE : jeu de simulation de course de voitures.
AM 842 - REVES EN 16 MILLIONS : images en 16 millions de couleurs des plus belles voitures
AM 844 - SINOPE démo : version d'évaluation d'un logiciel d'astronomie en Français.
AM 845 - TIQ : compression d'images IFF sans perte de données. En Français.
AM 846 - NAVY SLIDE : compilation d'images IFF en noir et blanc concernant la marine.
AM 847 - BEATLES MANIA : compilation de plus de 35 musiques des Beatles.
AM 848 - LA BOITE A OUTIL : doc francisée de Virus Chzckers, Relokick, Dcopy et Disksalv.
AM 851 - COCKTAIL : base de données d'environ 70 recettes de cocktails, en Français.
AM 852 - ENGLISH VOCAB MEMORY : apprentissage de l'anglais avec synthèse vocale.
AM 853 - OPTIMDISK II : près d'une dizaine de nouvelles commandes CLI en Français.
AM 854 - SUPER CRASH : un excellent jeu du style Tron, documentation en Français.
AM 856 - YAMOS : un jeu de Yathzee entièrement en Français.
AM 858 - TO THE DEATH : jeu de combat, graphismes agréables, souplesse, etc... Superbe.
AM 859 - MANGAD SLIDE SHOW : compilation d'excellentes images suréalistes.
AM 860A et 860B - BIG TIME SENSUALITY : on peut appeler ça une super giga mégadémo.
AM 861 - FES BASIC : language de programmation basic complet et très performant.
AM 862 - JOEY THE WORM : un excellent jeu de réflexion
AM 864 - TETRIS PRO : c'est peut être bien la meilleure version de Tétris sur Amiga.
AM 865 - ICE RUNNER : jeu d'arcade du style jeu d'échelles d'une qualité professinnelle.
AM 866 - PROBOARD v1.1b : logiciel de création de schémas électroniques.
AM 867A et 867B - CYBERTECH CORPORATION : superbe jeu d'action.
AM 868 - MOTOS SLIDE 1 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 869 - MOTOS SLIDE 2 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 870 - MOTOS SLIDE 3 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 871 - MOTOS SLIDE 4 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 872 - MOTOS SLIDE 5 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 875 - DATA INDEX PRO v3.31 : un excellent logiciel de gestion de base de données.
AM 876 - POPEYE : jeu de plateformes dans lequel vous incarnez Popeye. 500 et 1200.
AM 877A, 877B et 877C - MAD FIGHTERS 2 : jeu de simulation de combat, karaté. A1200.
AM 878A et 878B - START OF THE ART : plus de 20 utilitaires relatifs aux images.
AM 879 - NIHON SEI 1 : compilation de dessins érotiques.
AM 880 - NIHON SEI 2 : compilation de dessins érotiques.
AM 881 - NIHON SEI 3 : compilation de dessins érotiques.
AM 882 - NIHON SEI 4 : compilation de dessins érotiques.
AM 883 - NIHON SEI 5 : compilation de dessins érotiques.
AM 884A et 884B - NIHON SEI FINAL : compilation de dessins érotiques.
AM 885A et 885B - CLAUDIA SLIDE : collection d'images de Claudia Schieffer.
AM 896 - THE SHEPHERD : jeu style Populous dans lequel il faut détruire le peuple adverse.
AM 897 - RELOCKICK v1.42 : faire fonctionner les programmes prévus pour A500 sur A1200
AM 899 * CHEQUE MATE : logiciel de gestion de compte bancaire pour A1200.
AM 904 - QUICK FILE : gestion de base de données puissante et simple à utiliser.
AM 905 - THE PYRAMID GAME : excellent jeu de réflexion à voir absolument.
AM 906 - ZOMBIE APOCALYPSE 2 : du tir et du sang à outrance.
AM 907 - ALIEN FRENZY : jeu de combat pour deux joueurs.
AM 909 - HYDROZONE : évitez les perois et obstacles pour arriver au bout du tunnel.
AM 915 - ACCOUNT MASTER v2.12 : excellent logiciel de gestion de compte bancaire
AM 916 - LE PENDU : jeux éducatif du Pendu. En Français.
AM 917 - BAZZA RUNT : un très bon jeu de plateformes pour 600 et 1200.
AM 920 - VIRUS WORK SHOP : antivirus qui détecte et élimine plus de 200 virus. 600 et 1200
AM 921 - FORMS v1.04 : réalisez facilement vos imprimés tels que factures, bons de livraison...
AM 922 - CALORIE COUNTER DIARY v1.2 : logiciel de diététique pour 600 et 1200.
AM 923 - TETRIS DUEL AGA : une nouvelle version de Tétris. Superbe. Uniquement 1200
AM 924 - AMIGANOID : un des meilleurs casse briques jamais vu à ce jour sur Amiga.
AM 925 - TOADO : aidez une grenouille à traverser la route sans se faire écraser.
AM 926 - GALAXY 93 : superbe shoot'em up d'une qualité et exceptionnelle.
AM 930 - DANGER MOUSE : vous incarnez une souris agent secret qui doit délivrer ses amis.
AM 933 - GRAVITY FOECE 2 : beau jeu de combat spacial pour deux joueurs.
AM 934 - CITIZEN PRINT MANAGER : utilitaire d'impression pour imprimantes Citizen.
AM 937 - SIRD CREATOR : Créez des images stéréogrammes.
AM 942 - TETRIX : un clône de Tétris de bonne qualité. Uniquement A500.



COUP DE COEUR
AM 855- JEUX DE DES : logiciel shareware très convivial qui regroupe un Yathzee, un Yams et un Impair. De quoi passer de longues heures devant votre machine préférée. La documentation en Français est intégrée dans le logiciel et l'on peut jouer jusqu'à six joueurs simultanément. D'autres options permettent de définir le mode de remplissage de la grille de jeu.

Les Promos
(Dans la limite des stocks disponibles)

Tapis de souris .... 10 Frs
Disquettes Double Densité .... 27 Frs les 10
Disquettes Haute Densité .... 30 Frs les 10
Home Music Kit + Interface Midi .... 289 Frs
ENCEINTES PREAMPLIFIEES 2 X 80 Watts .... 549 Frs
ENCEINTES PREAMPLIFIEES 2 X 25 Watts avec support .... 349 Frs
ENCEINTES PREAMPLIFIEES 25 Watts sans support .... 299 Frs
ENCEINTES PREAMPLIFIEES 2 X 15 Watts .... 249 Frs
Souris toutes machines .... 159 Frs
Souris optique .... 349 Frs
Trackball toutes machines .... 279 Frs
Modem 2400 BPS .... 299 Frs
Filtre écran nylon 14" .... 99 Frs
Filtre écran verre 14" anti UV .... 139 Frs

3615 FRANCEDISK
Le 1er serveur où tous les logiciels sont en Français

1 Cadeau tous les 100 appels

Bon de commande à retourner à :
IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine
Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11

Je désire recevoir le catalogue :
O Amiga O Atari O Compatible PC

Nombre de disquettes .... x 12 Frs .... = ... Frs
Catalogue complet (20 Frs) .... = ... Frs
Frais de port .... = 35 Frs
Frais de port supplémentaire étranger (25 Frs) = ... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement en :
O Chèque O Mendat O Carte Bleue

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ..../....... Signature :

Nom .... Prénom ....

N° .... Rue ....

Code Postal .... Ville ....

Dream Fev95

Rétro, c'est trop

Avec un petit peu de retard, nous avons voulu établir une rétrospective Dreamesque de l'année 1994. Une année "bizarre", qui avait d'ailleurs commencé sous le signe du gore, les plus assidus d'entre vous se souviendront sans doute de notre goroscope qui ne présageait rien de bon... Qu'est-il arrivé exactement ? C'est ce que nous vous proposons de découvrir aujourd'hui.

JANVIER

La Dreamette s'est métamorphosée en princesse des ténèbres après avoir avalé une potion maléfique aux effets néfastes ! Voici comment l'année avait débuté chez Dream. Le dossier était en rapport avec cette terrible transformation : les jeux d'horreur sur Amiga.

Les actualités, dans ce numéro tout en horror, révèlent que David Pleasance (directeur de Commodore Uk, qui ne se doute pas encore du rôle de star qu'il aura dans le soap-opera de l'année) annonce le système AAA, déjà opérationnel à 95 % et vingt fois supérieur aux capacités de l'Amiga AGA (système qui équipe le 1200 et le 4000 actuels). Dave Haynie (qui fera aussi parlé de lui plus tard), ingénieur hardware Amiga, indique que le triple A sera disponible en deux versions (68040 et 68060). Ces nouveaux Amiga ne devraient être pas être disponibles avant un an (effectivement, là, y'a pas d'erreur !).

Amiga world a décerné les oscars des meilleurs jeux de tous les temps sur Amiga : *Lemmings, Simcity, Wings, Pinball fantasies, FA-18 interceptor, Out of this wolrd, Civilization, Dungeon master, Populous et Wing commander*... une sélection de jeux un peu dépassés... même pour la fin 93.

Lemmings.

La CD-32 est un franc succès en France et en Europe et les éditeurs sont enthousiastes... eh oui, c'était il y a longtemps...

Rise of the robots est en cours de finalisation.

Le boîtier SX1.

Le jeu Amiga du mois : *Jurassic park* AGA (92%).

Du côté de la CD-32, Microbotics annonce le boîtier *SX1* qui transforme la console en un véritable Amiga. Le jeu du mois est *Microcosm* (90%).

Microcosm.

Jurassic park.

Et la Dreamette ? Elle ne va pas très bien, sa potion magique lui reste sur l'estomac.

FÉVRIER

Amiga Dream grossit de 16 pages et la Dreamette reprend heureusement son aspect habituel. La CD-32 fait toujours parler d'elle : les ventes progressent en Europe et surtout en Angleterre.

L'Amiga CD-32.

Côté Commodore, David Pleasance indique que les composants ECS des anciens Amiga (500 et 2000) pourront être vendus sous licence à d'autres marques que Commodore. Jim Sachs, célèbre graphiste Amiga quitte Commodore pour 3DO... console qui semble mal partie (25 000 machines vendues) après l'abandon de Sanyo et AT&T pour sa fabrication.

Une nouvelle étrange (s'il en est) lorsque l'on sait ce qui va se passer : Commodore Us recrute des techniciens pour le développement des bibliothèques graphiques ! Lew Eggebrecht, big boss des projets Amiga, annonce la sortie des nouveaux Amiga intégrant le chipset AAA pour la fin 94. D'après lui, Commodore travaille déjà sur l'"après AAA" (Autorisation Alllocation Assedic, peut-être ?).

Résultat du grand concours Commodore-Amiga Dream : c'est le jeune (?) et sympathique (?) Pascal Havet qui remporte une... jeune et sympathique CD-32, un abonnement d'un an à Amiga Dream (qui finit en février 95... a-t-il reçu sa lettre de réabonnement ?).

Le dossier du mois est de saison puisqu'il parle, non pas de la grippe, mais des microbes-informatiques, tout est dit sur ces satanés virus qui empoisonnent nos micros.

Reportage

Mister Nutz AGA, histoire d'un écureuil qui paraît-il "ne bosse pas que pour des noisettes" se voit gratifier du Dream top tant prisé !

Les démos se portent bien, merci, The party'93, qui a eu lieu au Danemark, voit ses prix attribués à des groupes prestigieux (et français) comme Complex, avec leur démo *Origin*, Virtual dream pour *Full moon* et Sanity pour *Arte*.

La version finale de la carte FMV (Full Motion Video) pour la CD-32 est enfin disponible en France. Elle permet de lire les Video-CD. *Labyrinth of time* est le jeu CD-32 du mois et obtient la note de 93 %. A noter, *Dongerous streets*, un produit en effet très dangereux, ne parvenant qu'à un maigre 39% (suivi de près par *John Barnes european football* avec 40 %). Qui sera encore plus mauvais ? L'avenir nous le dira.

La carte FMV.

MARS

Alors là, Amiga Dream a fait très fort : le dossier (toujours de saison, avec le retour du printemps) aborde le thème du sexe et de l'Amiga, la revue décline toute responsabilité, car d'après l'édito, c'est une idée de la Dreamette.

Côté news, on apprend ke les japonais mettent sur le marché un nouveau makazine Amiga (keskilson malins !). Hewlett packard a racheté la licence de l'architecture CD-32 pour le développement d'une prochaine télévision interactive, tandis que Commodore... (oh ! oui, encore) Uk a fait de nouveau parler de lui en mettant une grande affiche devant les locaux de Sega à Londres, montrant une CD-32 avec ces quelques mots "*être aussi bon demandera à Sega des années*". Bien vu !

Brian the lion.

Le jeu Amiga du mois : *Brian the lion* avec 91%.

Devinez qui est cité dans les pages news CD-32 ? Eh oui, notre cher David Pleasance (si vous ne connaissez pas cet homme, vous ne lisez pas la presse micro) qui, cette fois, s'exprime sur les "*fascinantes nouvelles formes de loisirs avec la carte FMV*" pendant que Mindscape, Millenium, Round one media et Alternative software travaillent sur des jeux en FMV.

Pas de jeu du mois pour la CD-32, mais le record précédent de nullité est battu par *Fly harder* avec 30 % de note globale !

Le dossier le plus chaud de Dream !

AVRIL

Où l'on apprend que les jeux CD-32 se vendent bien en Europe, que la répartition des ventes CD, début 94 est la suivante : 39% CD-32, 31,3% Pc CD-Rom et 27,6% MegaCD (reste 2,1%).

Où l'on lit que Commodore Us recherche maintenant un ingénieur support CD-32 (ah ! si les ricains n'étaient pas là) et que Commodore Australie a rendu l'âme... le grand feuilleton de l'année débute aux antipodes, dans un pays habitué aux rebondissements. Un autre signe avant-coureur de la catastrophe est signalé dans ce numéro : le World of Commodore prévu à New-York n'aura pas lieu.

Super stardust.

Amiga Dream donne dans la nostalgie en publiant un article sur *Hebdogiciel* (mon mardi), le journal qui défrayait la chronique informatique dans les années 80.

Darkmere, élu jeu du mois à plusieurs titres : d'abord pour sa qualité, ensuite parce qu'il a été la victime d'une de nos plus grosses coquilles : sa note globale a été oubliée (qui était de 88 %).

Côté démos, *Moby*(lette) de Sanity dit tout sur deux pages.

La rubrique programmation accueille un compagnon pour *Amos* : le *Blitz2 basic* (on ne sait pas encore comment ça va se passer entre eux).

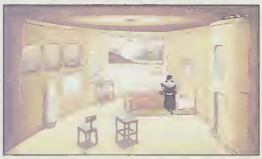
Toujours pas de jeu du mois pour la CD-32... mais que font les éditeurs ?

MAI

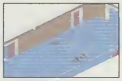
Scoop toujours ! Une nouvelle machine en test chez Commodore ! Il s'agirait d'un Amiga équipé d'un processeur graphique SVGA. Info ou intox ?

Gold disk, le géant du pro sur Amiga annonce la suspension du développement de nouveaux titres. Gold disk était-il au courant de la future catastrophe ?

Dans la rubrique "en hausse", on peut lire que "*l'équipe de Sensible software a le vent en poupe*



Beneath a steel sky.



Sabre team.

grâce à ses deux derniers hits Sensible soccer CD-32 et Cannon fodder et qu'un contrat venait d'être signé avec Virgin pour un *Sensible golf*... aucune date n'a été donnée... heureusement !

On apprend aussi que le mensuel anglais *Amiga force* a rendu l'âme.

"*Le piratage nuit gravement à la santé de vos machines !*". C'est le titre choc du dossier sur le piratage.

"*Georges Fornay met les voiles*", une interview exclusive du boss de Commodore France nous apprend qu'il quitte les lieux en "*étant très pessimiste sur le sort de Commodore*" et qu'il "*ne pense pas que sa continuité puisse être assurée si la direction du groupe reste en place*". Malheureusement bien vu.

Le reportage sur l'Ects de Londres met un peu de baume au coeur des Amigaïstes en montrant le nombre impressionnant de développements sur Amiga et CD-32, nous dénombrons 200 previews !

Jeux Amiga du mois : *Beneath a steel sky* et *Sabre team* AGA notés tous les deux à 92 %.

Dans le CD Dream, (spécial astuces), David Pleasance explique qu'il n'est pas possible techniquement de produire un lecteur CD qui puisse fonctionner avec une carte FMV sur le 1200.

Rumeurs sur une console Amiga 64 bits qui remplacerait la CD-32.

JUIN

Stop ou encore ? (bis, on vous avait prévenus : c'est le soap-opera de l'année). Après la chute de la plupart des filiales de Commodore, Amiga Dream laisse la parole à un ancien de Commodore qui raconte l'étonnante saga de cette société qui marquera à jamais l'histoire de la micro. La conclusion de cet article est plutôt optimiste : "*quoi qu'il arrive, l'Amiga n'est pas mort et a une grande carrière devant lui*".

James Pond III et *Heimdall II*, 90 % chacun, sont les jeux Amiga du mois.

La rubrique démos raconte tout sur la Saturne party II et c'est *Real* de Complex qui gagne dans la catégorie démos alors que *Paradox* remporte le premier prix de la catégorie intros.

Dans le cahier CD-32, des chiffres réconfortants sont annoncés : la part de marché de la CD-32 ne cesse de progresser : 55,6% (24,2% pour le Pc CD-Rom).

James Pond III.

Enfin un jeu du mois pour la CD-32 : *Gunship 2000* de Microprose qui obtient 90% !

Dans la catégorie grosses daubes, les *Surf ninjas* ont essayé de battre le record, mais n'y sont pas arrivés : 36 % de note globale.

Gunship 2000 et son intro.

JUILLET/AOUT

Amiga Dream change de titre : il s'appellera désormais Dream. Beaucoup de bruit pour rien autour de ce changement (qui n'a une bonne fois pour toute, rien à voir avec la chanson de Dutronc *Je retourne ma veste...*), car même si son nom est modifié, le contenu de la revue reste le même, comme quoi !

La rubrique actualités nous apprend que l'Amiga ne s'est jamais aussi bien porté sur le marché du jeu : il maintient sa deuxième place derrière Sega et augmente même sa part de 19,6% à 21 %.

Banshee.

Autre news qui montre que Dream est toujours à la pointe de l'actu : Virgin a signé un accord avec Disney pour la conversion de deux grands titres sur Amiga, *Aladdin* et *Le roi lion*.

The soap-opera : Commodore Uk se veut rassurant sur l'avenir de l'Amiga. Quatre sociétés sont actuellement intéressées par le rachat de Commodore. L'une d'elle semble nettement favorite : Samsung.

Le jeu du mois Amiga : *Banshee* (92%)... et un jeu du mois côté CD-32 : *Ultimote body blows* (93%).

SEPTEMBRE

Le sot-soap-opera : selon David Pleasance (pas besoin d'investir dans un casque virtuel, David Pleasance est partout dans la

Mangamania...

presse Amiga !), initiateur d'une offre de reprise, le nom du repreneur sera officiellement connu avant le cinq septembre... (David Pleasance, l'homme de la reprise !). D'autre part, David Pleasance (dont les initiales, "DP", rappellent étrangement celles de "Domaine Public", y'a-t-il un rapport, et si oui, pourra-t-il faire quelque chose pour l'Amiga ?) affirme vouloir relancer toute la gamme et conserver les vingt ingénieurs américains qui travaillaient sur l'Amiga.
Y'a bon, y'a manga : komment ignorer ce phénomène ? Impossible, notre dossier fait le tour de la kestion !
Disparition de Jay Miner, le père de l'Amiga.
Deux très bon jeux : *Kid chaos* et *Universe* (93% chacun).
La rubrique démos parle de l'Assembly'94 dont le premier prix revient à *Mindflow* par Stellar.

SEPTEMBRE

P... déjà 1 an ! Eh oui c'est le premier anniversaire de Dream, et pour fêter l'événement, la Dream Team déménage et regagne Paris (ce qui lui permet, par la même occasion d'être à Paris, c'est sûr). Depuis on est à Paris, et on rit pas tous les jours !
Zozopera : la pleasancerie continue, on a droit cette fois à une interview de deux pages de l'entité virtuelle de l'année : j'ai nommé David Pleasance. Morceaux choisis : "*nous aurons une réponse définitive (pour le rachat de Commodore) autour de 17 septembre*" (le cercle a dû fortement s'élargir !). "*Nous allons... abandonner le triple A... je peux dire que nous prévoyons d'organiser le 13 octobre une grande manifestation pour fêter la renaissance de l'Amiga. Préparez-vous à une nuit blanche*" (entre parenthèses, à cause de ces bêtises, ça fait quelques mois que nous passons des nuits blanches, c'était pas la peine de nous en promettre une de plus, peuh !).
Big reportage sur l'Ects de septembre où l'on s'aperçoit que les éditeurs soutiennent l'Amiga et la CD-32 par le nombre de jeux sortants ou prévus.
Robinson's requiem (91%), jeu Amiga du mois, na !

Robinson's requiem.

NOVEMBRE

Une guest-star a été recrutée pour le feuilleton produit par les studios de Commodore : la belle (société) américaine, Cei. Tout ça n'entame pas l'optimisme de la revue qui écrit que "*notre conviction intime est que l'Amiga sera bien racheté... la question est de savoir par qui et quand*" (j'aime quand on pose clairement les questions).
On apprend que lors de la liquidation de Commodore Us en septembre, certains acheteurs ont découvert des machines curieuses, comme un prototype d'Amiga portable.
Dream vous révèle tous les dessous de la création d'un jeu (vous prenez une idée, vous l'achetez, pas cher, vous ajoutez un peu d'huile et de gibolin, voilà, c'est tout).
Les jeux Amiga du mois, *Theme park* et *Ruff and Tumble* obtiennent tous les deux la superbe note de 94 %.
Du côté CD-32, *Litil divil*, jeu du mois, obtient 86%.

Theme park.

Ruffle and tumble.

DÉCEMBRE

Dream annonce : "*on peut affirmer avec certitude que l'Amiga est au moins racheté par Commodore Angleterre, si ce n'est pas par d'autres sociétés*". C'est plus ça qu'on dit, chez Dream.
Une exclusivité : Dream organise un concours autour du jeu d'aventure *Héros*, livré en version complète sur la disquette de couverture.
On apprend aussi que la Nasa se sert de l'Amiga pour des calculs techniques.
L'Amiga à la télévision est le dossier du mois, on y retrouve par exemple la belle Ophélie Winter (avec des vrais morceaux de photos d'elle dedans).
Super stardust obtient la note inégalée pour l'instant de 95 %, *Aladdin*, tant attendu, ne déçoit pas, puisqu'il a 93 %. *Cannon fodder* obtient lui aussi la note de 95 %, mais pour la CD-32. ■

L'émission Mega6.

Aladdin.

Skidmarks II

ACID SOFTWARE

Son arrivée est imminente ! (en attendant, vous pouvez toujours jouer avec le circuit fourni sur la disquette de ce numéro !). Le jeu de course automobile le plus fun du monde est bientôt de retour sur vos écrans. Rassurez-vous, la jouabilité est toujours la même et le principe du jeu n'a pas changé. En revanche, quelques petits détails sont venus se greffer à la version initiale, et notamment la position actuelle de chaque voiture, qui manquait terriblement dans le premier numéro. Les décors ont eux aussi évolué, et sont à présent bien plus détaillés qu'auparavant. Rien d'autre, si ce n'est que les circuits ont bien évidemment été changés (pour tous ceux qui en avaient marre) des circuits de base (il faut bien dire que *Skidmarks* à un seul joueur, c'est pas vraiment l'extase !). Mais accrochez-vous parce que ce n'est pas tout, il est maintenant possible de jouer à 8 voitures en AGA, à 3 voitures sur un même écran, en tirant des caravanes, avec, évidemment de nouveaux véhicules. Qui a dit que j'étais impatient ?

Skidmarks, ça passe ou ça casse !

Chaque joueur a son écran.

FINALISATION

50%

Prévu sur : Amiga, CD-32.

Bloodnet

MICROPROSE/GAMETEK

Si vous êtes comme moi un passionné de jeu d'aventure, alors patientez jusqu'au prochain numéro pour un test complet de *Bloodnet*. Vous y évoluez dans un univers à mi-chemin entre le cyberpunk et le gothique, où la censure n'a pas de place. Les scènes les plus violentes succèdent aux plus chaudes, dans une intrigue des plus glauques. Ce n'est pas pour rien si le jeu a été interdit en Angleterre aux moins de 18 ans ! Et si ça ne suffisait pas, ajoutez la réalité virtuelle du "cyberspace" et les graphismes "hallucinographic" du jeu pour obtenir un jeu de rôle/aventure des plus prenants. Je vous quitte, je dois y retourner, mais soyez patients et attendez le mois prochain.

Les décors sont très design.

Bloodnet, un jeu d'aventure très cyber-gothique.

Un bar glauque.

FINALISATION

50%

Disponible sur : Amiga 1200, Pc.

TURTLE BAY DIRECT

L'Etang Simon .03320 Le Veurdre

Tel :70 66 44 25 / Fax: 70 66 42 20

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 h a 12 h et de 14 h a 19 h

ACCESSOIRES

Romswitch a500/a500+/a2000(Pour installer 2 Roms) 150 F
Romswitch A600(Pour installer 2 Roms) 180 F
Romswitch A1200(Pour installer 3 Roms) 250 F

BOITIER HD

HD A500/A500+ externe + EXT Memoire Simm en 0K 890 F

CARTES DEXTENSIONS POUR A1200

TBD 1200 0K+Emplacement copro+clk 490 F
TBD TURBO 68EC020-28 MHZ 0 Ko+emp copro+clk 890 F
TBD TOP1 :68030-28 MHZ 0K+2 emp copro+clk+option SCSI 1390 F
TBD TOP2 :68030-33 MHZ 0K+idem TOP1 1990 F
RAMS 32 Bits: 2 Mo 400 F / 4 Mo 900 F/8 Mo 1990 F
Coprocesseur : 20 MHZ-390 F 25 MHZ-490 F
33 MHZ-690 F 50 MHZ-1350 F

ACCESOIRES DIVERS

FLAMITEL CABLE MINITEL /AMIGA 180 F
CARTE SCSI A2000/A3000 790 F
CARTE A2620 ACCELERATRICE 2 MO kik 1.3 690 F
Rom version 7 pour A2620 compatibilite 2.05 95 F
CARTE A2286 286-16 690 F
MSP 1270 imprimante a jet dencre 790 F

LECTEUR CD EXTERNE A600/1200 1690 F

OFFRE EXEPTIONNELLE LIMITEE

INTERFACE PCMCIA POUR CD ROM Mitsumi 690 f

DIVERS LOGICIELS JEUX ET SOFT PROS
STOCK IMPORTANT DEMANDEZ LA LISTE

COMMUNICATOR DEUREKA

Photolite CD+ 190 F
Communicator II LITE 499 F
Communicator II (LE TOP) 690 F
Bientot la version III sera disponible contactez nous

LECTEURS HD 1.76 AMIGA

Interne 1.76 Mo toutes Machines 790 F
Externe 1.76 Mo Idem 890 F
(Roms 2.04Minimum)

CD POUR LA GAMME CD 32 /CD OVERDRIVE/ CDTV

KARAOKE CD POUR CDTV	99 F
GAMES AND GOODIES (100 jeux)	99 F
GAMES AND GOODIES 2(100 jeux)	99 F
GAMES AND GOODIES 3(100 jeux)	99 F
LITIL DIVIL GREMLIN	220 F
STRIKER GREMLIN	120 F
TOP GEAR 2 GREMLIN	220 F
ZOOL GREMLIN	99 F
ZOOL 2 GREMLIN	120 F
ULTIMATE BODY BLOWS TEAM 17	190 F
Nexus Pro (textures et fontes pour SCALA)	450 F
MICROCOSM	150 F

La célébrité, ça vous branche ?

Vous pouvez y parvenir en diffusant vos programmes sur la disquette de Dream. Envoyez-nous vos jeux, utilitaires, musiques, démos (sans oublier vos coordonnées). Si votre œuvre est sélectionnée, vous gagnerez un abonnement d'un an à Dream et l'estime de toute la communauté Amiga francophone !

Dream - Rubrique Disquette
21, rue Notre Dame de Nazareth
75003 Paris

3615 ELECTRE
Toutes les références des jeux sur CD-ROM, CD-I, MEGA CD, 3DO, AMIGA CD32, NEO GEO CD, 32 X, Saturn, PS-X, PC-FX...

PLAY DIRECT

Combats aériens, espionnage, dinosaures, sorcières, monstres de l'espace : le nouveau service Minitel ELECTRE Multimédia recense les jeux sur support CD, par thème, titre, auteur, éditeur. Il propose également leurs prix, le résumé de leur contenu et la liste de leurs points de vente.
0,12 F puis 2,19 F la minute

TAPEZ **3615 ELECTRE**
La Médiathèque Electronique

The complete chess system

OXFORD SOFTWORKS

Jouez aux échecs sous les étoiles...

Il y avait bien longtemps qu'on n'avait pas eu le droit à un jeu d'échec sur notre machine. Avec *The complete chess system*, n'importe quel joueur, débutant ou confirmé, y trouvera son compte. Le logiciel vous donne des conseils sur les techniques que vous employez, dispose d'une bibliothèque de 300 000 ouvertures modulables, vous indique votre niveau ELO actuel et vous permet de rejouer les parties des plus grands maîtres en 2D comme en 3D. Les options sont illimitées, permettant par exemple d'imposer un temps maximum pour chaque coup ou sauvegarder une tactique exceptionnelle dont vous êtes l'auteur. Comme son nom

Des options illimitées.

l'indique, *The complete chess system* s'annonce comme le jeu d'échecs le plus complet du marché, avec une dizaine d'années de recherche sur sa

... ou jouez par terre.

conception, et un niveau ELO de 2 260. Un régal pour tous les adeptes du plus grand jeu de stratégie de la planète.

FINALISATION

50%

Disponible sur : Amiga, Pc.

Skeleton krew

CORE DESIGN

Core s'apprête à bouleverser l'univers des shoot'em up avec *Skeleton krew*. Bien qu'il faille toujours tirer sur tout ce qui bouge, le contrôle du personnage diffère totalement de ce que l'on a pu rencontrer jusqu'alors. Le robot que l'on dirige est capable, outre de se déplacer, de tirer à 360°. Dès que l'on s'arrête et que l'on commence à tirer, il lui est possible de faire un tour complet sur lui-même en déchargeant son arme dans toutes les directions. La prise en main est difficile, mais dès qu'on maîtrise, c'est incroyablement convivial. La 3D isométrique est bien réalisée, tout comme les décors futuristes et les adversaires du jeu (en 256 couleurs). Un logiciel attendu par tous avec impatience, compte tenu des derniers titres de Core design.

Noteleks en verlan.

Des décors en 256 couleurs.

FINALISATION

50%

Prévu sur : Amiga 1200, CD-32.

someware

Vente par correspondance • Téléphone : 27 59 60 00

Réglement par CB, chèque, mandat. Commande par téléphone ou par courrier. Catalogue gratuit sur demande.

Retrouvez sur plus de 600 pages le mode d'emploi complet de l'Amiga (systèmes 3.0 et 3.1). Idéal pour les débutants mais également passionnant pour les initiés, "Comprendre et bien exploiter son Amiga" aborde des sujets aussi divers que le Workbench, la configuration du clavier et de l'imprimante, l'installation et le choix des périphériques, les commandes Shell... Livré avec deux disquettes des meilleurs programmes du domaine public. **Iconfournable ! 270F**

Picasso II : carte haute résolution pour Amiga 2000, 3000 et 4000. Jusqu'à 1600x1200 en 8 bits, et 800x600 en 24 bits. Restitue les modes Amiga standards : pas besoin d'un second moniteur. Equipée de 2 Mo de RAM, livrée avec TVPaint Jr. *Documentation en français.* **2890F**

Les ROM 3.1 enfin disponibles ! Comprend les ROM Kickstart 3.1, les 6 disquettes du Workbench 3.1, le manuel de l'ARexx, le manuel de l'AmigaDOS, une table de référence AmigaDOS, et la notice d'installation. Attention: précisez le type de votre Amiga.

3.1

Participation aux frais de port : 50F.

ROM 3.1 pour A500/A2000/A2500	**790F**
ROM 3.1 pour A3000/A3000T	**940F**
ROM 3.1 pour A4000	**940F**

Lecteur CD-ROM Sony 55s : lecteur CD SCSI, disponible en version interne ou externe. Temps d'accès : 220ms, double vitesse, multisession. Compatible CD Audio et CD Photo. Livré avec cables et logiciels. **Sony 55s interne : 1590F.**

COMPACT disc DATA STORAGE

55s externe : nous consulter.

AsimCDFS : gestionnaire de fichiers pour CD-ROM. Reconnaît les formats ISO-9660, RockRidge, PhotoCD (outils de conversion en IFF), HighSierra, HFS. Livré avec le CD FishMarket. *Documentation en français.* **690F**

Aminet vol. 4 : 3700 archives, sons, jeux, utilitaires, images, etc... **160F**

FreshFish : le dernier CD de FredFish. **199F**. Possibilité d'abonnement

Texture Heaven 1 : pour la 3D et le multimédia, 300 textures IFF en 24 bits et en HAM. **670F**

Texture Heaven 2 : 170 nouvelles textures 24 bits stockées en IFF, GIF, JPEG, BMP et PCX. **670F**

GoldFish : les 1000 disquettes Fish en 2 CD. **259F**

2500 fonts PostScript : 2500 fonts Type 1 sur un CD accompagné d'un livre de 290 pages listant chaque police. **210F**

HoméoCD : guide intéractif homéopathique, compatible avec tous les Amiga, CDTV et CD32. **190F**

Caddy : le caddy supplémentaire, **65F**

HyperCache 2.0 : accélère les accès aux disques, disquettes, CD-ROM, syquest, etc... de *tous* les Amiga. C'est un système entièrement logiciel basé sur un algorithme couramment utilisé sur les gros calculateurs (mainframes). De nombreuses possibilités de configuration permettent d'adapter parfaitement HyperCache à la géométrie de vos supports magnétiques. *Documentation en français.* **Nouvelle version**: algorithmes améliorés, 10 fois plus efficace (mesuré avec DiskSpeed), cache en écriture, interface utilisateur graphique, utilisation du blitter. **320F**

ImageMaster RT : l'énorme logiciel de traitement d'images à un tout petit prix. Documentation hypertext en ligne. Lit et écrit les formats IFF, TIFF, JPEG, TARGA, GIF, PCX, BMP, etc... Des centaines d'effets immédiatement accessibles : polarisation, vagues, relief, 3D, convolution, polarisation, estompage, contour, filtres, etc...) sur tout ou partie de l'image. Traitements de plusieurs images à la suite (batch). Support ARexx pour pilotage par scripts. Puissant module de morphing pour le contrôle de déformation. Au moins 3 Mo de RAM, disque dur et le Workbench 2.0. *Version anglaise.* **710F**

Praxitel 1.5 : nouvelle version. **Emulateur minitel** (1, 1B, 2) émulateur de terminal, manuel 72 pages, protocoles de téléchargement XPR (Moon. BBT, ZModem), port ARexx, création automatique de scripts, gestion par icônes, interface améliorée, trois modes de capture des informations, plusieurs formats de sauvegarde (texte, ANSI, IFF), horloge et alarme programmable, supporte le presse-papier. Compatible avec tous les Amiga. *Logiciel et documentation en français.*

Praxitel 1.5	**490F**	**cable minitel**	**90F**
Praxitel + cable	**560F**		

Accélérez votre 1200 ! *Les cartes DKB sont garanties 1 an. Elles utilisent toutes des modules RAM standards (SIMM 72 pins)*

• **DKB1202** carte mémoire jusqu'à 8 Mo pour A1200.Support copro, 2 supports barette SIMM, horloge calendrier. *Documentation en français.* **990F** avec 0 Mo, **1990F** avec 4 Mo.

• **Cobra1228** carte accélératrice pour A1200. 68030 (MMU) à 28 Mhz, support copro, support barette SIMM, horloge calendrier, option SCSI. *Documentation en français.* **1630F** avec 0 Mo, **2630F** avec 4 Mo.

• **Cobra1240** carte accélératrice pour A1200. 68030EC à 40 Mhz, support copro, support barette SIMM, horloge calendrier, option SCSI. *Documentation en français.* **1990F** avec 0 Mo, **2990F** avec 4 Mo.

• **Mongoose1250** carte accélératrice pour A1200. 68030 (MMU) à 50 Mhz, 68882 à 50 MHz, support barette SIMM, horloge calendrier, option SCSI. *Documentation en français.* **2990F** avec 0 Mo, **3990F** avec 4 Mo.

• **Option SCSI2** pour Cobra et Mongoose, cette option permet de connecter jusqu'à 7 périphériques SCSI (disques durs, scanners, syquest, CDROM, etc...) *Documentation en français.* **890F**

SIMM 72 pins 70ns 4 Mo : 1250F
SIMM 72 pins 70ns 8 Mo : 2600F
reprise possible de vos anciennes barettes pour l'achat d'une neuve. Consultez-nous.

A4091 : la carte SCSI 2 de Commodore pour Amiga 4000 est maintenant fabriquée par DKB. Attention, il faut un buster révision 11 et une carte processeur 3.1. *Version anglaise.* **2780F.**
A4008 : controleur SCSI pour A 2000 et 4000. *Version française.* **1490F.**
HD540 : disque dur SCSI 2 interne 540Mo, avec cables. **2390F.**
HD1Go : disque dur SCSI 2 interne 1Go, avec cables. **4490F.**

Boing! Le choix des professionnels, une fiabilité sans équivalent. La souris Boing! est une souris optique pour tous les Amiga. Souple, précise, solide, sans entretien, garantie 2 ans. Fournie avec une disquette d'utilitaires et une plaque alu réseau (environ 20x18). **690F**

DICE Jr Environnement de programmation en langage C pour Amiga

Avec l'aide de spécialistes prestigieux comme John Toebes, Andy Finkel et Bryce Nesbitt, Matt Dillon nous propose une nouvelle version de son compilateur C. Entièrement revu, DICE Jr est un environnement de programmation complet : éditeur, préprocesseur, compilateur, linker, assembleur, etc... Nombreux exemples de sources. Conforme à la norme ANSI. *Version française.* **890F**

Pegger 2.0 compresse et décompresse les images JPEG. Un gain de place énorme par rapport aux images IFF24bits. Pegger sait aussi s'insérer parfaitement au Workbench pour compresser et décompresser automatiquement, de manière transparente : même les applications qui ne connaissent pas le JPEG peuvent maintenant utiliser ce format. Pegger est aussi le plus rapide ! Au moins 2 Mo de RAM et le Workbench 2.0. *Version anglaise* **590F**

Jeux du mois

DREAM TOP

All new world of Lemmings

PSYGNOSIS

Ne vous fiez pas aux apparences. All new world of lemmings n'a rien d'un banal data-disk à la sauce Père Noël. L'interface a été entièrement relaokée pour remettre au goût du jour un concept original certes, mais qui commençait à s'essouffler. De quoi faire dresser l'oreille aux Lemmingsmaniacs endurcis !

Bien que le programme ait été enrichi de nombreuses options, le but du jeu demeure inchangé. Il s'agit toujours de sauver le plus grand nombre de lemmings ! Mais à présent, aucun quota ne vous empêche d'accéder au niveau suivant. Gare aux kamikazes, car s'il est facile de terminer un tableau avec un seul lemming, rien ne prouve que le prochain casse-tête soit du même acabit. En bref, plus on sauve de lemmings dans les tableaux précédents, plus la marge de manoeuvre sera confortable pour réussir les suivants (on n'est jamais à l'abri d'une erreur d'appréciation !). Mais cette petite modification n'est rien à côté des bouleversements qu'a subi l'interface.

Avec ce troisième volet, la jouabilité a atteint son plus haut niveau.

Changez tout

Avant toute chose, les lemmings eux-mêmes ont changé : ils sont maintenant un peu plus grands qu'ils ne l'étaient par le passé. Il devient donc plus facile de sélectionner rapidement l'un d'entre eux et ainsi d'éviter la crise de nerfs dans les moments difficiles. Et comme si cela ne suffisait pas, le personnage choisi peut être colorisé en rouge pour en faciliter le repérage (surtout lorsqu'il se trouve au milieu de ses congénères). Mais voyons à présent ce qui a changé dans le menu Action de ces chères bestioles. Certaines options nous sont familières (Bloqueur, Destruction), mais de plus importantes ont fait leur apparition. La commande Marcher change la direction du lemming sélectionné, le saut lui permet d'éviter divers obstacles, tandis que deux autres commandes se chargent du maniement des objets. En effet, au début de chaque tableau, les lemmings sont totalement idiots et doivent récupérer des outils qui leur permettront de progresser. Chaque rongeur ne peut transporter (et donc utiliser) qu'un seul objet. Un travail d'équipe sera donc primordial pour parvenir à la sortie. Heureusement, il est toujours possible d'abandonner un objet inutile pour en ramasser un autre. Bien sûr, chaque action est ponctuelle. Aucun lemming ne garde ses nouveaux pouvoirs pour très longtemps et c'est avec parcimonie qu'il faut les utiliser. Les ponts peuvent maintenant être construits dans tous

Pas très motivées les bestioles.

L'ancêtre du piton : la ventouse lemmings.

Comme pour Ulysse, il vous sera bien difficile de résister au charme de cette pulpeuse sirène.

Un nombre impressionnant d'animations et de personnages ont fait leur apparition.

Chaque monde propose un environnement et des animations en rapport avec le thème.

les sens (vertical, horizontal) vers le haut ou vers le bas, tout comme l'excavation des tunnels, les parois peuvent être gravies à l'aide de ventouses particulièrement efficaces, le parapluie se charge toujours d'amortir votre chute, et la bouée vous évitera de boire la tasse en cas de baignade forcée. Et pour se défendre dans le terrible monde qui est le leur, nos amis à poils verts disposent de trois armes différentes : la grenade, la bombe, et la boule de feu (comme dans *Street fighter !*).

C'est monstrueux !

Car l'une des nouvelles améliorations du logiciel est la présence de nombreux monstres dont il faudra venir à bout. Le monstre-patate est plutôt facile à éliminer, mais le vautour et la sirène sont autrement plus coriaces ! Un autre personnage (une taupe en l'occurence) pourra même s'avérer très utile, pour peu que vous compreniez son mode de déplacement. S'ajoutent à ces grandes lignes quelques fonctions qui faisaient défaut aux précédents numéros, comme la possibilité d'accélérer la cadence de marche des lemmings, ou encore permettre à un Bloqueur de se remettre en route. Les graphismes, bien que dépouillés, sont toujours aussi colorés, et bénéficient de nombreuses animations d'arrière-plan. Trois mondes complètement différents sont inclus, chacun possédant ses propres personnages et décors d'ambiance (lemmings traditionnels, égyptiens et ninjas). Avec ce troisième volet, la jouabilité a atteint son plus haut niveau, au détriment de la simplicité. En effet, *All new world of lemmings* contentera les habitués mais décevra peut-être les novices par sa difficulté plutôt élevée. Quoi qu'il en soit, j'adhère totalement à cette nouvelle formule, et vous risquez d'en faire de même. Attention : de nombreux data-disks avec des décors différents devraient bientôt sortir.

G.H.

Devenez ceinture noire de Lemmings-jutsu.

Ce tableau assez facile est un avant-goût du jeu : les suivants sont bien moins évidents.

Tous les AMIGA

Réflexion

GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	17
SON	15
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	15
DIFFICULTÉ	16
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : anglais
Nombre de disks : 4
Disponible sur : Pc

93%

Jeux du mois

DREAM TOP

Mortal kombat II

ACCLAIM

Les jeux de baston prennent une place de plus en plus importante dans les salles d'arcade comme sur micro. En plus du légendaire Street fighter, une autre figure emblématique tient la dragée haute à tous les autres softs du marché. Mortal kombat II, l'un des jeux les plus sanglants au monde s'attaque une fois de plus à l'Amiga. Gare aux éclaboussures !

Le premier *Mortal kombat* était déjà le précurseur d'un style graphique à part, renforcé par l'utilisation de personnages digitalisés. Le principe a bien évidemment été repris dans cette nouvelle mouture et amélioré. Les personnages sont encore plus fins qu'avant, même si les décors de fond ne sont pas aussi soignés qu'on aurait pu l'espérer. A présent, douze nouveaux concurrents vont s'affronter dans l'arène, et un ou deux joueurs pourront en prendre le contrôle. La jouabilité, sans atteindre celle de l'arcade avec ses six boutons, est néanmoins excellente, surtout avec un joystick à deux boutons. Chaque combattant dispose de neuf coups principaux (uppercut, coup de pied, balayage), auxquels s'ajoutent un nombre variable de coups spéciaux. Ce sont eux qui font la force de *Mortal kombat*. En fonction du personnage, les attaques seront complètement différentes et même originales. Liu Kang envoie des boules de feu ou exécute des coups de pieds en ciseaux, Reptile crache de l'acide sur ses ennemis ou devient invisible, Shang Tsung balance des têtes de mort enflammées ou se transforme en un autre concurrent dont il prend les caractéristiques, et Mileena attaque en roulade ou lance des Saï à ses adversaires. En tout, une bonne quarantaine de coups spéciaux répartis sur les douze personnages.

L'action est présente d'un bout à l'autre du jeu.

Agilité et réflexes sont les garants de votre victoire.

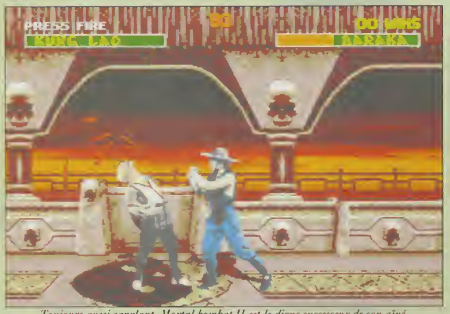
Impossible au jeu d'être trop répétitif dans ces conditions !

Elémentaire...

Le but du jeu est toujours aussi logique : remporter deux manches gagnantes contre les autres adversaires, pour enfin affronter les seigneurs suprêmes du monde extérieur. Aucun personnage n'a de coups plus mortels que les autres, votre choix réside plutôt dans la facilité des coups spéciaux. Pour le reste, c'est une question de feeling (pour ma part, je préfère Reptile et Mileena). Ce qui faisait la force du premier volet se retrouve dans le second. Les Fatalities sont donc au rendez-vous, et toujours aussi gores. Sans revenir sur la polémique qui a agité le monde des jeux vidéo

Il ne l'a même pas vu partir celui-là !

Les coups spéciaux évitent un combat rapproché trop technique.



Toujours aussi sanglant, Mortal kombat II est le digne successeur de son aîné.

en terme de violence, on peut seulement dire que ça ne manque pas d'hémoglobine ! Pour les ignares qui ne connaîtraient pas les Fatalities, c'est un coup spécial qui est porté à l'adversaire lorsque celui-ci est au bout du rouleau (on achève la bête malade en somme). Ce mode sert alors de prétexte aux scènes les plus fortes du jeu (qui en on fait le succès) : empalements, décapitations ou encore décompositions. Un véritable bonheur ! Pour ne pas trop ternir son image de marque vis à vis des parents, ou plutôt pour se moquer de l'étroitesse d'esprit de certains, Acclaim a rajouté dans *Mortal kombat II* des Babalities. Contrebalançant ses excès de violence par un clin d'oeil ironique à ses détracteurs, les Babalities sont en fait des gentillesses infligées aux adversaires devenus pour l'occasion de minuscules répliques de leur propre personnage. Cynique certes, mais résolument génial ! Résumons : les coups sont nombreux et variés, les personnages digitalisés et bien animés, et l'action est présente d'un bout à l'autre du soft. Seuls les chargements intempestifs dénaturent le plaisir du joueur, dommage qu'Acclaim n'ait pas pensé à intégrer un script d'installation. Mais, pour un jeu de combat, il faut bien avouer que c'est le paradis ! Avec toutes les petites options qui sont venues se greffer à la première version, on a de quoi s'éclater pendant des semaines avant de s'en lasser. Mais attention, car la concurrence est féroce...

G.H.

1.'incontournable boule de feu...

... et ses variations selon les personnages.

Un petit saut périlleux pour se sortir des situations difficiles.

Les Kombattants

Tous les AMIGA

Jeu de combat

GRAPHISME	15
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	17
SON	12
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	15
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	17

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 3
Disponible sur : Super Nintendo

90%

Jeux du mois

DREAM TOP

Dreamweb

EMPIRE

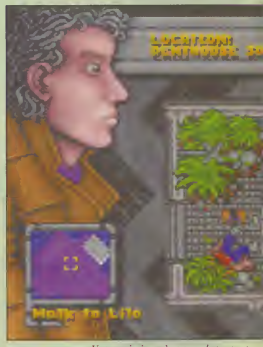
Dans le monde des jeux vidéo, la plupart des éditeurs se reposent sur des lauriers laborieusement acquis, sans chercher l'innovation. Empire ne fait certainement pas partie du lot. Loin des jeux d'aventure conventionnels, leur dernier soft, Dreamweb, étonne tant par sa conception créative que par la noirceur de son scénario.

Des décors détaillés mais peu colorés et une ambiance qui vous fait froid dans le dos.

Bien que l'on se trouve investi d'une mission banale à souhait (en fait, le jeu se compose de plusieurs sous-missions formant un ensemble cohérent), l'approche des programmeurs est on ne peut plus originale. L'interface graphique a de quoi choquer les fans de jeux d'aventure. En effet, le décor n'est plus représenté de face comme c'était le cas pour les *Indiana Jones* ou les *King's quest*, mais il est maintenant vu de dessus. J'en vois déjà qui font la moue, mais je leur rappelle que ce n'est pas l'emballage qui compte, c'est ce qu'il y a à l'intérieur. Dès le début du jeu, on est littéralement happé par l'atmosphère suffocante qui y règne. La taille de la fenêtre graphique nous oblige à nous concentrer sur le décor, tandis qu'une musique "d'ambiance" se charge de nous plonger au coeur du jeu. Pour corroborer le scénario assez noir de *Dreamweb*, vous serez amené à visiter les lieux les plus glauques de la cyber-city et même à abattre sans remord toutes les personnes qui se mettront au travers de votre route. Le jeu n'admet aucun tabou, passant d'une scène où vous devrez, éliminer un gardien en pleine tête à une autre où vous verrez votre prochaine cible s'accoupler avec sa petite amie. A côté de cette ambiance digne de *Blade runner*, le jeu dispose d'une jouabilité exemplaire, malgré son anti-conformisme. Sur l'écran principal, il suffit de sélectionner un objet pour que le personnage s'en approche, l'examine, et le prenne si besoin est. Pensez bien à examiner le plus petit objet, une liste de commissions pouvant par exemple renfermer le code d'entrée d'un appartement, ou votre ordinateur personnel (un Amiga ?) le message d'un vieil ami à qui il faut rendre visite. Le jeu n'est pas linéaire, mais permet quelques limitations dans les déplacements. Dans le cas de ce vieil ami, si vous n'avez pas reçu son message, il vous sera impossible de vous rendre chez lui. Cependant, de nombreux lieux peuvent être visités sans pour autant avoir rempli toutes les étapes préliminaires. Pour la première mission, vous n'aurez aucun problème (façon de parler !), pour vous approcher de votre victime, mais en revanche, si vous

Dreamweb possède un scénario sans faille et une jouabilité exemplaire.

L'inventaire, quoique complet est limité.

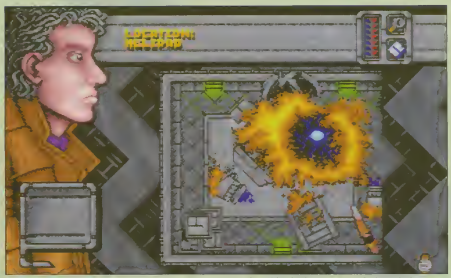


Votre mission n'est pas de tout repos.

n'avez pas encore récupéré d'arme pour l'abattre, vous avez de fortes chances pour vous retrouver avec un troisième œil au milieu du front. Enfin un jeu d'aventure où l'on ne passe pas d'un écran à l'autre avec systématisme, et sans aucune possibilité de revenir en arrière.

Un jeu de rêve...

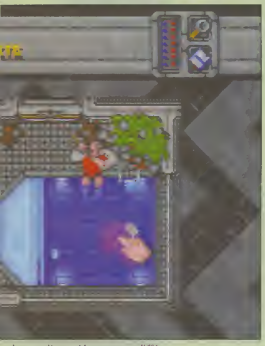
Un terminal répondra à vos questions.



Avant qu'elle ne s'échappe, vous désintègrerez le véhicule de votre prochaine victime.

Au lieu de s'embarrasser d'une ribambelle d'actions inutiles, *Dreamweb* propose une utilisation très simple des objets, se combinant admirablement avec la complexité du scénario. En s'approchant d'un objet, on peut choisir de l'examiner ou de le ramasser. Une fois celui-ci dans notre inventaire, il est possible soit de l'utiliser, soit de le reposer, dans le cas où notre sac à dos se ferait trop petit (car le nombre d'objets est bien sûr limité). Ne reste plus qu'à choisir judicieusement les interactions entre les divers éléments du décor. Pour les autres personnages, le principe est le même. Soit on utilise un objet sur eux (pistolet, hache), soit on entame une conversation pour essayer d'en savoir plus sur la mission en cours. Votre terminal est un élément indispensable du jeu, pour relire des informations contenues sur cartouches magnétiques ou simplement jeter un oeil sur sa boîte aux lettres. Mais que dire de plus sans vous révéler les secrets d'un scénario prodigieux servi par une interface très conviviale. Les graphismes sont ternes mais suffisamment détaillés pour que l'on s'y retrouve. Bien sûr la vue de dessus n'est pas très précise, mais elle permet néanmoins certaines animations plus réussies qu'on ne pourrait l'imaginer (on escalade une clôture, on dégaine son arme, on tombe dans un trou). *Dreamweb* est un jeu d'aventure d'un nouveau genre doté d'un scénario sans faille et d'une jouabilité exemplaire. La vue de dessus ne plaira pas à tout le monde, mais ce qui importe le plus, c'est la complexité de l'histoire. A proscrire aux moins de 18 ans, mais à prescrire aux fans de la culture cyber-punk.

G.H.



t chaque pièce recèle un secret différent.

Un assassinat en direct en plein studio de télé.

AMIGA 1200

Aventure

GRAPHISME	13
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	15
SON	14
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	15
DIFFICULTÉ	17
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : anglais
Nombre de disks : 5
Disponible sur : Pc

90%

Le Roi Lion

VIRGIN

Après le succès du dessin animé du même nom, il semblait incontournable que Disney propose aux joueurs que nous sommes de rentrer dans la peau de Simba pour vivre une aventure sans précédent. Le jeu reprend le même style qu'Aladdin, en y apportant bien sûr des éléments propres à l'histoire du jeune lionceau. Disney, c'est magique.

Comme dans le film, vous accompagnerez Simba dans la traversée difficile de sa jeunesse, pour le mener à l'âge adulte, afin qu'il devienne, à son tour, le roi des animaux. Bien évidemment, son histoire sera semée d'embûches et mettra à l'épreuve les capacités du futur roi de la jungle. Au début, vous contrôlez un Simba encore tout jeune, et à la force peu développée. La plupart du temps, il lui suffit de sauter sur ses adversaires pour s'en débarrasser, mais il lui arrive de rugir avec énergie devant ses ennemis pour les paralyser de peur, ou encore exécuter une roulade pour les envoyer au tapis. Le personnage répond aux moindres sollicitations avec aisance. A ce propos, la majeure partie des mouvements est exécutée avec une très grande fluidité, découvrant une animation du personnage très détaillée. En contrepartie, de par leur ampleur, certains mouvements paraissent interminables. Par exemple, lorsque Simba exécute un saut, on dirait presque qu'il est en suspension dans les airs avant de retomber. Pas toujours très confortable pour la jouabilité, mais du plus bel effet visuel. Comme pour *Aladdin*, les tableaux sont grands, parsemés d'objets et d'ennemis, et recèlent de nombreux passages secrets. Généralement, vous pouvez ramasser des insectes pour vous refaire une santé, bien que certains d'entre eux ne soient pas très comestibles, et même récupérer des vies, des "continues", ou augmenter la puissance de votre rugissement. Les passages secrets font vraiment la force du logiciel. Pour le premier niveau, juste après avoir récupéré une vie supplémentaire, il suffit de faire une roulade pour s'engouffrer dans un passage étroit, et ainsi déboucher dans un lieu encore inexploré (où vous trouverez d'ailleurs un "continue"). Alors attention, car bien qu'il ne faille pas obligatoirement trouver ces passages pour terminer chaque niveau, il arrive bien souvent qu'ils renferment des objets qui vous rendront le jeu plus facile.

Un jeu superbe, intéressant, les amateurs ne seront pas déçus.

Cette hyène n'a pas l'air de rigoler.

Faites comme Simba, admirez le superbe coucher de soleil qui tombe sur la savane.

Votre chaude fourrure ne vous suffisait pas ?

Akunamatata (qu'ils disaient !)

Les tableaux se suivent mais ne se ressemblent pas. Non seulement les décors changent, mais aussi les ennemis (hyènes, singes, vautours). En fonction de l'environnement, de nouveaux éléments apparaissent (coulée de lave, trampoline), et pour chacun, de petites animations viennent agrémenter le jeu. Un papillon passe ? Simba le regarde voler joyeusement. Il faut grimper sur un arbre ? Celui-ci perd quelques feuilles. En tout, des dizaines d'animations de second plan s'ajoutent à celles, déjà nombreuses, du personnage (il se rattrape de jus-

Le niveau 4 et ses chutes de pierre.

tesse à un bord de rocher et tente avec difficulté de s'y hisser, saute de branche en branche en exécutant un saut périlleux). Mais outre ces tableaux conventionnels, il en existe d'autres bien plus originaux. Par exemple, celui où Simba est poursuivi par un troupeau de gnous affolés ou bien celui où, contrôlant Pumbaa, vous essayez de ramasser le plus d'insectes possible. Comme dans *Aladdin*, les parties se suivent mais ne se ressemblent pas, et c'est toujours un plaisir de découvrir un nouveau passage, ou d'accéder à un tableau bonus. Nul besoin de le rappeler, les graphismes sont exceptionnels, et tout à fait dans la lignée du film. Les animations sont, elles aussi, incroyablement détaillées, permettant de nombreux mouvements et un arrière-plan (scrolling parallax) assez vivant.

Chaque ennemi suit un schéma d'attaque précis dont il faut trouver la faille.

La fuite des gnous : une phase difficile où rapidité et sang-froid sont exigés.

La bande son n'est pas mal non plus (celle de la page de présentation n'est autre que la musique du film), mais s'avère vite lassante au cours du jeu (heureusement, il est possible de la désactiver). Seule la jouabilité n'égale pas celle d'*Aladdin*. En effet, certains mouvements, péchant par excès de réalisme, sont d'une lenteur incroyable et vous laisse démuni contre votre entourage. A d'autres moments, il vous suffit de maintenir le joystick dans une certaine direction pour que Simba effectue une série de mouvements répétés (monter des plates-formes, passer d'une branche à une autre) : pas très interactif. Heureusement, le jeu compense par des séquences comme la fuite devant les gnous ou les tableaux bonus. Un jeu superbe, intéressant, mais un cran en-dessous d'*Aladdin*. Les amateurs ne seront cependant pas déçus par ce *Roi lion* qui s'avère très complet.

G.H.

Ne laissez pas tomber, la fin du niveau est proche.

AMIGA 1200

Plates-formes

GRAPHISME	16
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	12
SON	13
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	16
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de joueurs : 1
installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 4
Disponible sur : Pc, Megadrive

88%

Dragonstone

CORE DESIGN

Avec un nom résolument heroic fantasy, Dragonstone se positionne comme un concurrent direct de Darkmere. A mi-chemin entre le jeu d'aventure et le beat'em up, Dragonstone propose une quête acharnée pour la sauvegarde de l'espèce humaine, en n'oubliant ni la jouabilité, ni la diversité des paysages.

D'entrée de jeu, le programme, loin d'être sexiste comme la plupart des autres jeux musclés, vous propose d'incarner l'homme ou la femme qui deviendra votre personnage. La différence n'est que visuelle, et n'influe pas réellement sur le déroulement du jeu. Armé(e) d'une simple épée, on s'aperçoit vite que les combats occupent une place prédominante dans *Dragonstone*. Quelques coups de pointe ou d'estoc suffisent néanmoins à réduire en bouillie la plupart des adversaires, mais pour peu que ceux-ci vous touchent, votre niveau d'énergie risque de s'en trouver amoindri. Matérialisé par une icône représentant votre visage, il peut cependant se régénérer en absorbant les quelques aliments (pain, jambon) que laissent vos ennemis en se désintégrant. Ce capital d'énergie est sans cesse remis en question, une quantité impressionnante de monstres venant vous ennuyer durant votre quête. Un minimum de tactique devient vite nécessaire pour éviter d'être touché et perdre des points de vie qu'il n'est pas toujours si facile de récupérer. En effet, chaque ennemi dispose d'un mode d'attaque qui lui est propre et dont il faut trouver la faille. N'oubliez pas que les personnages que vous rencontrez ne sont pas tous belliqueux, et que la violence ne résout pas tous les problèmes.

Séquence émotion : Prudel n'est pas loin !

Le mélange action/aventure fonctionne à merveille.

L'aventure, c'est l'aventure

Mais à cette partie action plutôt répétitive, s'ajoute une aventure bien ficelée qui mettra à l'épreuve vos facultés intellectuelles. Au fil des niveaux, vous devrez accomplir certaines missions, pour qu'un personnage vous livre l'un de ses secrets ou vous récompense d'un objet indispensable pour la suite. Les dialogues sont plutôt linéaires, mais il arrive que l'on ait le choix de sa réponse, surtout lorsqu'on converse avec un marchand. Ceux-ci sont de précieux alliés, disposés à vous vendre de la nourriture ou des objets usuels, moyennant finance naturellement. L'argent est en effet un élément indispensable du jeu (quoi qu'en dise la notice), et heureusement assez répandu. Il est généralement récupéré sur le cadavre d'un troll ou d'un orc que vous venez d'abattre, mais il arrive bien souvent qu'il soit dissimulé dans le décor, en intérieur comme en extérieur. Il vous servira à améliorer la qualité de votre épée, réparer un objet défectueux, acheter une potion ou encore louer une chambre d'hôtel. L'utilisation des objets est très pratique, surtout si vous disposez d'un joystick à deux boutons. Le premier balancera de grands coups de lame à l'adversaire, tandis que l'autre sélectionnera l'inventaire et le menu Action. Là, il est alors pos-

Le port est malheureusement l'un des derniers niveaux d'aventure de Dragonstone.

N'utilisez pas votre épée à tort et à travers.

Alors, tu viens, on se paie une toile !

sible d'examiner les environs, un objet en particulier, ou directement utiliser celui-ci sur le décor. On peut aussi jeter un coup d'œil sur la puissance de son arme, la réserve d'or dont on dispose, et la puissance psychique qui nous est propre. Tous ces éléments varient au cours du temps, en fonction des potions récupérées et des améliorations effectuées sur votre arme. En outre, vos points de magie vous permettront de lancer de véritables boules de feu sur vos adversaires. Plus ce niveau de magie est important, et plus le temps de rechargement entre deux tirs sera court. Certains ennemis, comme l'araignée ou le dragon, vous obligeront à vous servir de ce mode d'attaque qui permet des affrontements éloignés et presque sans danger.

Sésame, ouvre-toi.

Les intérieurs recèlent bien souvent des passages secrets.

Une rencontre visqueuse particulièrement dangereuse, n'hésitez pas à vous mouiller.

Les sorts

L'aspect ésotérique du jeu se retrouve dans les nombreux sorts que les personnages peuvent lancer, ces derniers changeant d'un tableau à l'autre. Ces sorts permettent de communiquer avec la nature (langage de la terre, de l'eau, du feu), et ainsi créer des ponts ou des téléporteurs sans lesquels il serait impossible de continuer. On prend vite l'habitude de lancer un sort quand on est au centre d'un groupe de mégalithes, ou sur une plate-forme prise au piège par les eaux. Malheureusement, pour certains tableaux, l'utilisation des téléporteurs devient vite lassante, et la fin du jeu n'est constituée que de combats interminables. En revanche, la majeure partie de *Dragonstone* intègre des énigmes passionnantes qu'on prend un grand plaisir à élucider. Les graphismes sont fins et colorés mais plutôt pauvres pour les paysages extérieurs. Les intérieurs sont bien plus complets et très bien rendus, sauf pour la perspective peu convaincante (c'est normal pour de l'isométrique !). L'ambiance sonore est réaliste, surtout pour les bruits d'animaux. Le mélange action/aventure fonctionne à merveille, offrant un savant dosage de réflexion pour contrecarrer les faiblesses de la partie action. *Dragonstone* touche un large public, tant par la difficulté progressive de ses énigmes que par la variété de ses décors (et en plus, le jeu est en français !). Ce jeu marquerait-il le grand retour de l'heroic fantasy sur Amiga ?

G.H.

Amiga 500+

Action/aventure

GRAPHISME	13
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	14
SON	12
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	17
DIFFICULTÉ	16
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	13

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : non
Langue : français
Nombre de disks : 4
Disponible sur : -

85%

Jeux tests

Shadow fighter

GREMLIN

Les amateurs de jeux de combat sont décidément gâtés ce mois-ci. Moins connu que Street fighter ou Mortal kombat, Shadow fighter a tout pour le devenir. Gremlin a décidément plus d'une corde à son arc, et Shadow fighter nous prouve qu'ils sont aussi à l'aise pour les jeux de baston que pour la conduite automobile.

Les 16 guerriers s'affrontent autour de la planète.

Nul besoin de s'attarder sur un scénario qui sert uniquement à placer le contexte du jeu, où un vilain guerrier, pour racheter ses péchés de jeunesse, offre une prime conséquente au combattant qui le terrassera. Mais auparavant, tout postulant devra affronter les seize autres participants au tournoi qui, poussés par l'appât du gain, vous donneront de plus en plus de mal. Seules quelques options sont là pour configurer le jeu à votre convenance. Outre le niveau de difficulté, les modes blood (sang) et stunned (assommé) peuvent être sélectionnés, l'ambiance sonore (musique, bruitages) réglée, et le chronomètre activé. Ensuite, il suffit de choisir son mode de combat parmi les quatre proposés et respirer un grand coup avant de se lancer sur le ring. Le mode entraînement permet de se familiariser avec les nombreux coups disponibles pour chacun des 16 personnages. Ici, votre adversaire est un simple punching-ball, heureusement doté de nombreux coups spéciaux pour mettre vos réflexes à rude épreuve. Après s'être exercé avec son combattant fétiche, il faut mettre en application les techniques que l'on a pu expérimenter. Pour ce faire, le combat simple et le duel permettront d'utiliser ses tactiques sur un adversaire contrôlé par un humain ou bien contre l'ordinateur lui-même.

Shadow fighter a tous les atouts d'un bon jeu de combat.

Va fighter ailleurs !

Duel dans l'ombre

Le duel permet de choisir les personnages qui combattront ensemble (il est même possible pour deux joueurs de choisir le même personnage) et l'environnement dans lequel ils vont s'affronter. Au total, une bonne douzaine de décors différents selon les pays où se déroule le combat. Quelques swaps de disquettes plus tard, on se retrouve dans l'écran de combat, prêt à se défouler sur son adversaire. Après quelques coups, les innovations sautent aux

Les coups spéciaux ne sont pas très évidents à réaliser.

A chacun sa panoplie de coups.

yeux. Les décors de fond, bien qu'assez simples, sont plutôt bien animés, et le scrolling qui les anime est très bien orchestré. De plus, quelques animations d'arrière-plan ajoutent au réalisme du soft, que ce soit le métro qui défile derrière les personnages, ou

Vu sous cet angle...

un supporter qui les invective. Les personnages bougent bien, mais leurs mouvements sont assez saccadés, défaut que l'on retrouvait déjà sur *Body blows*. Le jeu reste cependant fluide et convaincant, mais on aurait aimé des gestes plus coulés avec un plus grand nombre d'images intermédiaires. Comme dans *Mortal kombat*, et si l'on a sélectionné l'option Blood, les joueurs se mettent à saigner dès qu'ils encaissent un coup. La différence, c'est que le sang reste sur le sol pendant tout le combat, et ne s'évapore pas tout de suite comme dans *Mortal kombat*. L'autre intérêt du jeu, les projections. Dès qu'un personnage s'approche trop près d'un autre, il est balancé à l'autre bout de l'écran d'un geste habile et puissant. Pour les autres coups, ils sont plutôt variés selon les combattants, qu'ils disposent

Voilà un coup de pied qui décoiffe, c'est pourtant difficile vue la tête de l'adversaire.

d'une arme ou non. Pour ce qui est des coups spéciaux, les programmeurs n'ont pas lésiné (de trois à six en fonctions de l'individu). Malheureusement, une grande maîtrise du logiciel est recommandée avant de pouvoir en tirer parti avec efficacité. Certains sont particulièrement novateurs comme ce joueur de basket qui lance un ballon sur ses ennemis, ou ce mutant en métal liquide se transforme en main géante pour vous frapper. Pour résumer, *Shadow fighter* est un jeu de combat complet, avec des options comme le mode Blood ou Stunned, un bon scrolling différentiel pour les décors de fond, un nombre de coups impressionnants, et un choix imposant de combattants. Aux seize guerriers principaux, s'ajoutent le punching-ball et bien évidemment le shadow warrior, qui ne pourra être rencontré qu'à la fin du jeu. Normalement, un data-disk devrait sortir très prochainement, et proposera huit nouveaux personnages. Un total impressionnant pour un tout nouveau jeu de baston qui ne demande qu'à se faire connaître. Alors n'hésitez pas.

G.H.

Normalement là je me rends, pas vous ?

Tous les AMIGA

Jeu de combat

GRAPHISME	13
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	11
SON	14
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	16
DIFFICULTÉ	14
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 4
Disponible sur : -

89%

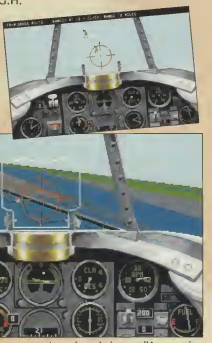
Overlord

VIRGIN

La simulation aérienne est un domaine plutôt restreint. Généralement, on s'acharne à piloter un super avion de chasse des temps modernes, avec autopilote, missiles et toute une panoplie d'options technologiques. Mais on est bien loin de ressentir les mêmes émotions qu'un pilote expérimenté, surtout quand le jeu se traîne lamentablement sur notre bécane...

Les vues externes sont les plus parlantes...

Seule solution, se replacer aux commandes d'un vieux coucou pour connaître les sensations d'un combat aérien de proximité. *Overlord* nous replonge, avec un réalisme certain (la précision géographique et historique est impressionnante), à l'époque du jour J. On choisit son appareil (Spitfire, Mustang), on prend note des différentes cibles lors du briefing, et on demande l'autorisation à la tour de contrôle de partir en mission. Une fois en l'air, il ne reste plus qu'à s'accrocher à son siège, prier pour son propre salut et mener à bien la mission. D'une mission à l'autre, les objectifs sont divers. Un jour, ce sera le bombardement d'un bunker allemand, le lendemain l'interception d'une patrouille de la Luftwaffe. Dans le cockpit, de nombreuses choses sont limitées par les appareils de l'époque. Le radar est remplacé par l'intervention des troupes au sol qui vous indiquent l'emplacement de l'ennemi, et aucun Sidewinder ou Maverick ne viendra à votre secours au moment crucial. C'est un véritable mano-a-mano qu'on livre à son adversaire dans le ciel normand, avec des affrontements directs plus palpitants qu'avec un chasseur F-16. Heureusement, *Overlord* n'a pas oublié de se doter de plusieurs options particulièrement efficaces pour ce type de combat. Par exemple, on peut sélectionner une vue externe vous montrant l'arrière de votre engin et la position de l'ennemi par rapport à celui-ci. Même en vue interne, on peut choisir de se focaliser sur l'avion adverse, et ainsi engager des combats où toute désorientation reste peu probable. Le jeu est plutôt rapide, les décors n'étant pas très détaillés. La jouabilité est parfaite, et retrace bien les difficultés techniques du pilotage sur de vieux appareils (maintien de l'assiette, virages ultra-rapides). *Overlord* a su s'entourer de nombreux menus secondaires, aussi bien pour configurer la simulation que pour y ajouter du réalisme (briefings sur écran de cinéma, plans de vols sur cartes, mise à jour d'un agenda). Un simulateur complet, bien réalisé et historiquement précis. De quoi revivre le jour le plus long comme si vous aviez été là ! G.H.



...mais grâce au repérage automatique, le cockpit peut l'être aussi.

La base permet d'accéder à la totalité des options : plans de vol, agenda et cartes de la région.

Tous les Amiga

Simulation

GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	15
SON	10
DURÉE DE VIE	15
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	14

Nombre de Joueurs : 1
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 3
Disponible sur : -

83%

Kick off III

european challenge

ANCO

Après un Kick off III loin d'être réussi, Anco récidive avec un challenge européen radicalement différent. Le principe est resté le même, l'interface graphique aussi, mais les défauts majeurs de la précédente version ont été corrigés, et plusieurs options ont fait leur apparition. Un véritable bain de jouvence, ou un simple lifting ?

C'est la teuf dans les cages !

La vue en 3D isométrique reste inchangée. Cependant, les différents terrains (dur, boueux, mouillé) ont été mappés pour offrir un rendu de qualité, plutôt réaliste. Les joueurs sont toujours aussi bien dessinés et les nombreuses animations, qui étaient le seul atout de la première version, se retrouvent dans cet *European challenge*. Que ce soit pour le contrôle du ballon, les chutes, ou la samba juste après un but, ces dernières se montrent d'un réalisme saisissant. Le scrolling est bien plus fluide qu'auparavant, mais la rapidité est un peu en-dessous de ce que l'on pouvait attendre, et ce, même en mode rapide. Car, plus proche du jeu d'arcade que de la simulation, *Kick off III european challenge* propose à la plupart des joueurs un divertissement réglable en tous points. Le jeu est tout de même trop rapide ? Pas de problème, on en modifie la vitesse. Le contrôle du ballon est difficile ? On choisit alors de s'entraîner avec un ballon qui colle aux pieds des joueurs. Le juge est trop sévère ? On lui demande de ne pas siffler les fautes. Et si l'on parvient à marquer un but, le programme nous propose un replay de l'action, au ralenti. Malgré quelques petits bugs graphiques subsistant de l'ancienne version, tout comme certains ralentissements, *Kick off III* nouvelle édition n'a plus rien à voir avec son proche parent. C'est un jeu d'arcade grand public qui séduira les novices pour sa convivialité. Il est beau, assez complet au niveau des réglages et d'un intérêt plutôt élevé. Pas encore un simulateur, *Kick off III* n'en possède pas la jouabilité et la complexité, mais pour des joueurs débutants, c'est une référence certaine. On oublie l'ancienne version, et on repart du bon pied !

G.H.

Kick off III est pourvu d'une très belle interface.

La vue en 3D et le mappage de la surface de jeu donnent un côté plus réaliste.

AMIGA 1200

Jeu de foot

GRAPHISME	16
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	11
SON	13
DURÉE DE VIE	14
PRISE EN MAIN	16
DIFFICULTÉ	14
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	13

Nombre de joueurs : 1 à 4
Installable sur disk dur : non
Langue : français
Nombre de disks : 3
Disponible sur : -

83%

Jeux tests

Beau jolly compilation

VIRGIN

En ce début d'année, les compilations commencent à fleurir par-ci, par-là. Mais dans le lot des sorties, très peu sont réellement intéressantes. L'année 94 s'est pourtant montrée productive, et même la fin 93 a été le théâtre de nombreux produits de grande qualité. La compilation Beau Jolly de chez Virgin va tenter de montrer à tous les étourdis qu'ils sont passés à côté de softs qui valaient pourtant le détour.

Cannon fodder

Sensible n'en est plus à son premier succès.

Mais passons en revue les quatre titres disponibles dans ce superbe packaging. Le premier est une véritable légende. Vendu à des centaines de milliers d'exemplaires de par le monde, *Cannon fodder* est certainement le titre phare de l'année 94. Mélange d'action et de stratégie, il entraîne le joueur dans une série de missions particulièrement dangereuses où sa dextérité et son sang froid seront mis à rude épreuve. Le but est simple, guider son équipe au terme de la mission, en n'oubliant pas de laisser quelques cadavres sur son chemin. Au fil des tableaux, on découvre de nouveaux paysages (neige, jungle) et on récolte des armes de plus en plus puissantes (grenades, roquettes). La durée d'une partie se limite simplement à la quantité de "bleus" qui se sont portés volontaires. Une bonne gestion de ces recrues permettra d'avancer assez rapidement dans le jeu, mais veillez bien à ne pas envoyer trop de viande fraîche au front pour ne pas être bloqué un peu plus tard. Encensé par la presse et le public à sa sortie, *Cannon fodder* n'a pas pris une ride, et malgré la sortie imminente du second volet, le premier épisode satisfera les plus difficiles d'entre vous, tant sur la réalisation que sur la jouabilité.

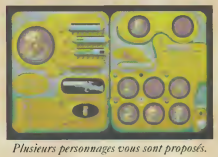
The settlers

La compilation se poursuit avec *The settlers*, l'excellent simulateur de monde de Blue byte qui a étonné tout le monde par sa grande jouabilité et sa durée de vie incalculable. Comme tous les simulateurs de monde, il s'agit de faire évoluer son microcosme pour qu'il progresse technologiquement et s'étende sur le territoire. En revanche, l'interface utilisateur est bien plus réussie que dans les autres jeux de ce type. Selon l'activité du personnage sélectionné, les fonctions sont plus ou moins nombreuses, et l'interaction de tous vos sujets en même temps permet à votre colonie de grandir à vitesse géométrique. Une référence certaine en terme de simulation socio/économique, et dotée d'un fun assez inhabituel pour ce ype de jeu.

Des interventions militaires où la stratégie et l'action vont de paire.

Une interface graphique très réussie...

... liée à une profondeur de jeu incroyable.



Plusieurs personnages vous sont proposés.

Chaos engine

En troisième position, une référence dans le domaine de l'arcade, avec *Chaos engine* de Renegade. Les Bitmap Brothers y ont mis tout leur savoir pour en faire un beat'em up divertissant et d'un haut niveau graphique. A un ou deux joueurs, les balles n'arrêtent pas de déferler sur les ennemis d'un bout à l'autre du jeu, et un sens aigu du travail d'équipe est vivement recommandé. Les décors sont superbes et l'ambiance plutôt tendue renforce l'intérêt du jeu. En attendant *Chaos engine II*, les joueurs qui ne connaissaient pas encore le premier épisode pourront goûter aux joies de la destruction de masse, confortablement assis dans un fauteuil.

Les options et l'argent ne sont pas rares.

Terminator II

Enfin, le dernier logiciel de cette compilation est *Terminator II* version arcade. D'un intérêt inférieur aux autres titres de la compil, il reste un jeu d'arcade dans la lignée du film, où aucun temps mort n'est proposé. Cet *Operation wolf* évolué vous plonge néanmoins dans les décors post-nucléaires du film, et vous permet de dégommer un maximum de terminators.

La ressemblance est frappante.

Pour résumer, *Beau jolly* est une compilation d'un grand intérêt qui n'hésite pas à mélanger les genres pour plaire au plus grand nombre. De grands titres pour le prix d'un petit jeu, n'hésitez pas une seule seconde.
G.H.

Tous les AMIGA

Compilation

GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	16
SON	12
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	15
DIFFICULTÉ	14
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	17

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 10
Disponible sur : -

86%

Premier Mail Order

NF = Notice Francaise VF = Version Francaise AD02

JOYSTICKS & ACCESSOIRES

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

POUR COMMANDES TELEPHONIQUES APPELEZ 19.44 268.271.172'
LUND-VEND 10H00 A 20H00, SAMEDI ET DIMANCHE 11 H00 A 17H00
POUR COMMANDES PAR FAX 19.44 268 271.173
ENVOYEZ A:
PREMIER MAIL ORDER
DEPT AD15, 9-10 THE CAPRICORN CENTRE, CRANES FARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE
BON DE COMMANDE

NOM PRENOM
ADRESSE
C POSTAL VILLE
TEL DISQUETTE CD32
CARTE DE CREDIT: CARTE BLEUE / MASTERCARD / VISA
NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE
DATE D'EXPIRATION
TITRES PRIX-FFrs
ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE TOTAL
CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. A L'ORDRE DE "PREMIER MAIL ORDER"

Comme promis dans le dernier numéro, voici la suite et fin de la soluce de Litil divil. Au passage, je remercie Gremlin pour ce superbe jeu plein d'humour. J'espère que vous vous êtes bien amusés avec les deux premiers niveaux. Les labyrinthes suivants sont encore plus délirants.
Frédéric Joignant

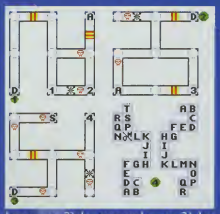
Litil divil
Gremlin

Légendes :
D : Départ ; M : Magasin ; S : Sauvegarde ; P : Porte ou Parchemin ; N : Nourriture ; V : Vie ; X : Croix d'énergie ; C : Clé ; T : Trésor.

Les pièges :
O : trou ; Point noir : bombe ; Croix en pointillés : piques ; Tête de mort : pièges multiples ; Flèches : tirs latéraux.

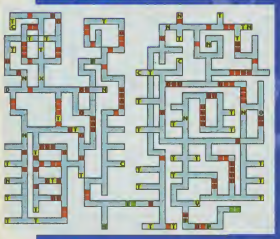
Code couleurs :
Jaune : site sans danger + trésor ; Vert : site particulier (salle, sortie) ; Rouge : piège ; Jaune/Rouge : trésor + piège.

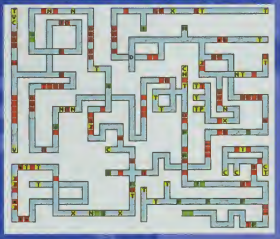
Soluce III
Ici, vous n'aurez qu'une seule salle à traverser : en 1. Avant de vous y rendre vous devez récolter tous les trésors qui sont indiqués sur le plan. Une fois en 1, suivez les plans (1 ; 2 ; 3) afin de récolter : en 1) le pistolet laser, en 2) la casserole, en 3) les altères, en 4) la tasse. Légendes : (D=départ, S=sortie, A=ascenseur, rayures jaunes et rouges=plaques sur lesquelles vous pouvez marcher lorsqu'elles sont de la couleur des autres dalles fixes, têtes de morts=ennemis, croix=dalles qui s'ébroulent, les grands cercles représentent les tours dans lesquelles vous pouvez entrer en appuyant sur le bouton de tir du pad). Si vous avez tous les objets, vous pouvez sortir de la salle afin de finir votre récolte de trésors et enfin acheter votre clé de sortie.



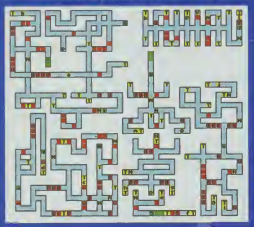
Soluce IV
1) La raquette : suivez le schéma n°4 dans l'ordre des lettres afin de vous procurer la raquette de tennis. Pour revenir, suivez le deuxième parcours.
2) Crise de nerfs : ici, vous devez sauter de plaque en plaque, sans tomber dans la lave, afin de récupérer la clé puis vous pourrez gagner la sortie, bon courage !
3) Les leviers : le but est assez simple, il suffit de mettre toutes les manettes vers le bas afin de faire apparaître les dalles manquantes. Le petit conseil que je peux vous donner est de ne jamais vous arrêter de marcher sinon vous risquez des problèmes avec un monstre.
4) Après la raquette, le match : j'espère que vous savez jouer au tennis ! La concentration est importante car selon la couleur des balles, vous devez utiliser une direction différente du pad : jaune=vers la droite ; grise=vers le bas ; blanc=diagonale gauche bas ; vert=diagonale gauche haut. Après quelques secondes de pratique, vous deviendrez un champion de terre battue.
5) Les crânes : quoi de plus amusant que de lancer des yeux dans leur orbite. Ici deux méthodes, soit vous aimez batailler : alors vous évitez les tirs des deux sales bestioles tout en visant et lançant les yeux dans les crânes ; soit vous aimez batailler : alors placez-vous sur la dalle centrale avec le pied gauche sur le bord gauche de la dalle et vous tirez jusqu'à ce que trois yeux soient placés. Puis, vous vous décalez un peu sur la gauche afin que Mutt soit à cheval sur le bord de la même dalle et sans vous préoccuper des tirs ennemis, faites de nouveau feu afin de poser les trois yeux manquants.
6) Le solitaire : le parcours le plus simple est : vers la droite jusqu'à la spirale (troisième hiéroglyphe) puis vers le bas jusqu'en bas. Vous n'aurez plus qu'à sortir en allant vers la droite.
7) Frog II : une bonne maîtrise de soi est importante dans cette salle. Allez vers la droite, lorsque vous marchez sur le pavé, une partie de la porte s'ouvre. Vous devez traverser le gouffre sans vous faire toucher par les flèches et surtout sans sauter sur une plaque ayant un pavé car sinon la porte se referme. Vous trouverez un pavé à gauche et un pavé à droite. Il ne vous restera plus qu'à aller vers la sortie prendre le bouclier. Quand vous serez en possession de tous les trésors, vous pourrez acheter la clé de sortie pour rejoindre le niveau 5 du labyrinthe du chaos.

Soluce V
A ce niveau, vous découvrirez des trous qui scintillent, en fait ce sont des téléporteurs. Ils sont représentés sur le plan par des lettres minuscules sur fond jaune. Voici leur fonctionnement : a-h ; b-c ; d-e ; f-g ; h-i ; j-k ; l-m.
1) L'échiquier : ici ne vous arrêtez jamais de marcher, anticipez le dépla-





cement du roi (attention à ne pas le toucher) pour poser une bombe. Vous devez le mettre trois fois "matt" pour pouvoir sortir de cette salle.
2) Rodéo : montez sur la vache mécanique et suivez avec votre pad les directions que vous indique la flèche. Après ce court apprentissage, vous devez vous maintenir sur la vache sans faire apparaître de fer à cheval rouge (ces derniers se montrent en cas d'erreur). Si vous réussissez à tenir assez longtemps les cow-boys de l'au-delà vous offriront un chapeau et un revolver.
3) Jardiunderland : avant d'entrer dans ce superbe jardin, vous devez faire un tour au magasin pour acheter un arrosoir et une hache. A l'intérieur de celui-ci, vous devez arroser la première plante qui fera office d'ascenseur. Puis vous bondirez de fleurs en feuilles en évitant les gouttes de nectar acide (le mieux est de ne jamais



arrêter de rebondir) la sortie est tout à fait en haut à gauche (mais vous devrez passer par le bas).
4) Le saloon : ici aussi il est déconseillé de rester statique. Pour abattre le cow-chose, allez en bas car il sortira du comptoir pour vous tirer dessus. Profitez-en pour lui envoyer quelques pruneaux dans le buffet. Puis un cow-squelette apparaîtra, tirez-le comme un lapin. Si vous n'aimez pas le piano, n'hésitez pas à descendre le pianiste.
5) Méduse : utilisez le bouclier pour faire ricocher les tirs de ce monstre mythologique tout en évitant les serpents. La meilleure solution est de se placer à gauche de la tête puis de se décaler petit à petit vers la droite tout en vous protégeant des tirs. Dès qu'un tir atteint Méduse, ne bougez plus jusqu'à sa mort.
6) Nuit d'orage : faites comme en 3. Le bouton bleu vous permet de remettre le disjoncteur en place après un coup d'orage.
7) Jeux olympiques : le saut en hauteur, j'espère que vous êtes doué. Ici, on vous facilite la tâche avec un trampoline. Vous devez sauter assez loin, mais pas trop, afin de casser les dents du squelette alien. Les planches de départ sont la dernière, la troisième, la première et enfin la deuxième.
8) Hachis parmentier : finir en beauté par un combat à coups de hache, n'est-ce pas le rêve de tous les hommes ? Et voilà ! La plus grosse pizza du monde s'est accompagnée d'une superbe créature que Mutt marche main dans la main sur le chemin de la victoire... Mutt, fait gaffe la fille c'est Méduse, il ne m'entend pas, Mutt... MMUUTT !

Cyberpunks

Core design

Voici quelques petits trucs qui vous rendront la vie plus agréable : le code final est 297797. Si vous pressez RGB + Tab + le bouton gauche de la souris, l'écran flashera. Le "A" vous offrira une sentinelle, le "D" vous donnera une unité droide, le "S" pour le bouclier, et "Z", "X", "C" vous permettront d'acquérir des armes.

Trolls

Flair

Tout d'abord, entrez dans le niveau SODAPOP. Surtout, ne pressez pas le bouton de tir, mais positionnez plutôt la manette vers le haut, appuyez simultanément sur "A", et tout en gardant cette position, pressez le bouton de tir. Restez ainsi jusqu'au début du niveau. Si vous désirez changer de niveau appuyez sur "ESC".

Marvin's marvellous adventure

Ath reafars

Beaucoup de petites choses à dire sur ce jeu de plates-formes et sûrement qu'il y en a encore plus. Alors n'hésitez pas à nous écrire. Voici quelques petits tuyaux que j'ai découvert : pour les premiers boss vous pouvez pousser dix boulets de canon. Si vous passez derrière le hambürger, il vous sera facile de détruire les deux tranches de steak et la salade, pour le pain il faudra le tirer au canon. Marvin peut également se diriger dans les tuyaux en changeant la direction du pad aux divers embranchements. Vous pouvez faire apparaître les briques magiques en tirant dessus. Pour détruire le coquillage, le plus simple est de sauter de la boule, de courir derrière le boss et de lui donner des coups de pieds tout en sautant. Cela demande un peu plus de temps mais au moins vous n'avez aucun risque. Voici quelques codes :
1) HEART OF GLASS, BIG BANG SYSEX ;
2) DOING THE DO, ZERO PLUS ONE, SPIKKELS ;
3) MOTORCYCLE, SO ALIVE, TWIN PEAKS ;
4) FALLING, APHEX TWIN.

Sink or smiw

Zeppelin

Des codes encore des codes :
2) BISHOPMOVE ;
3) PATSY4KERMIT ;
4) HOWNOWBOWWOW ;
5) RINGWORLD ;
6) TROUGHTON ;
7) REDPLANET ;
8) MEGALITHIC ;
9) MYBREAKFAST ;
10) TINYBOPPERS ;
11) LOCKSALORDY ;
12) HALOWEENVII ;
13) NEWMODELARMY ;
14) TIMEPIECE ;
15) LARRYNIVEN ;
16) KILLERWHALE ;
17) BLUEHORIZON.

Lotus III

Gremlin

Et pour finir encore des codes pour les divers circuits de cette course automobile :
Easy : UVOSNPBCM-60; HSYWYSKGC-50 ;
Medium : NSSSXXXXS-60 ; OUNDEFACG-99.
Hard : MFFSRPYOU-60 ; AFZYBOCJT-70 ; SKGYXXXXX-57 ; WJMEGMEOH-60.

N'hésitez pas à nous envoyer vos astuces à Dream, Astuces, 21, rue notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

Music Dream
par Rod

The stone roses

Second coming
Geffen

Vous souvenez-vous des Stone roses ? Ils avaient cassé la baraque il y a cinq ans avec un premier album qui avait fait l'effet d'une véritable bombe. Malgré cette longue absence, ils sont restés comme un groupe de référence dans les esprits tout en laissant la part belle à d'autres tels que Suède ou Oasis. L'album commence avec une longue introduction, nous laissant patienter encore quelques minutes, mais dès que la machine se met en marche, leur suprématie est rétablie. Bien plus qu'un simple album de pop, *Second coming* se révèle surprenant et inventif. John Squire, le guitariste, joue formidablement bien et mène la barque en maître. Avec cet album, les Stone roses placent la barre très haut dès ce début d'année, les autres devront s'accrocher et faire ce qu'ils peuvent pour les égaler. Profitez-en, le prochain sera peut-être dans cinq ans !

John Hiatt

Comes alive at Budokan
A&M/Polydor

Vous vous en souvenez sûrement, *Perfectly good guitare*, son dernier album studio, avait été chroniqué dans le MusicDream, et c'est avec délectation que l'on découvre le premier album live de Hiatt. Très rock, très guitare, il nous offre une série de compositions fabuleuses qui ont fait toute la réputation du bonhomme.

Chanson plus bifluorée

Jobard
Fnac music

Sans doute l'album le plus délirant de cet hiver. Ces bifluorés n'épargnent rien ni personne, tout y passe à la moulinette : le flamenco, les huîtres, la variété, le rap et le chômage, avec des textes à mourir de rire. Musicalement, c'est pareil, rien ne leur fait peur, et vue le résultat, ils auraient tort de s'en priver, et nous aussi !

Arno & the Subrovnicks

Water
Delabel

Un drôle d'oiseau avec un drôle de nom et qui fait une drôle de musique, une musique déchirée et à vif comme l'est sa voix. Arno fait un blues flamand éraillé dans la lignée de Tom Waits, je regrette juste qu'il n'y ait qu'une chanson en français, *A eux je montre mon derrière.*

Pearl jam

Vitalogy
Epic

La mort de Kurt Kobain, ami de longue date, avait remis en cause l'existence du groupe, mais voici que le troisième album studio de Pearl jam nous arrive, un torrent de 14 titres toutes griffes dehors. Les morceaux en surgissent, directs et brutaux, bien que très sombres.

The clam's

Histoire qu'on...
EMI

Les Clam's aiment la fête et la musique, ils sont bretons et font, selon leur expression, une "*java-rock celtico-festive*". Remarqués au Printemps de Bourges et un peu partout où il leur est donné de se produire, ils enregistrent un premier album où la contrebasse et l'accordéon font la danse, à découvrir si ce n'est pas déjà fait.

Mc 900 FT Jesus

One step ahead of the spider
American/BMG

Mc 900 FT Jesus c'est cette voix davantage parlée que chantée, qui vous plonge dans des histoires, plante des personnages et des situations, bercée par une musique hip-hop et jazz où l'improvisation côtoie l'expérimental. Pour son troisième album Mark Griffin, l'instigateur du MC 900 FT Jesus, travaille avec divers musiciens jouant lui-même plusieurs instruments, un résultat surprenant et plein de sensibilité.

Sonic yough

Experimantal jet set, ...
Geffen

Pour fêter l'arrivée du nouveau Sonic yough, Geffen, leur maison de disque, ressort les précédents albums, avec déjà dans les bac *Evol* et *Sister*. Alors, si vous appréciez ce rock avant-gardiste, les dissonances contrôlées et le tourment du larsen, faites-vous plaisir !

J'attends toutes vos réactions, les albums que vous préférez, les styles qui vous branchent, les concerts qui décoiffent. Rod, MusicDream, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

Bédé Dream
par Yann Serra

VENT D'OUEST

Les éditions Vent d'ouest lancent une série de bandes dessinées en partenariat avec Infogrames, la célèbre boîte de jeux vidéo. Les quatre premiers tomes reprennent des jeux qui n'existent certes pas sur notre machine, mais bon ce n'est pas une raison pour se priver de la lecture de ces albums loin d'être dénués d'intérêt.

Alone in the dark
par Suerte, Chardot et Carnby

Même si le dessin est un peu gras, les traits restant trop épais même sur de petits détails, on a affaire à une vraie composition des textes qui apportent leur plus d'humour. Le scénario de l'album est similaire au jeu, riche en rebondissements, et on ne saurait être pris par le suspense fantasmagorique de cette histoire remplie de revenants hargneux. Un bon moment en perspective à passer bien au chaud au fond d'un bon vieux fauteuil.

Prisoners of ice
(3 tomes)
Par Leroux, Chardot et Mosdi

Peut-être plus intéressants pour le joueur qui connaît déjà le jeu, ces trois albums (*Le glaive du crépuscule, La geôle de pandore et La cité de abîmes*) mettent en scène non pas le scénario original mais trois des éléments constituant chacun une étape du produit d'Infogrames, *Prisonners of ice*. On se retrouve plongé dans un univers "Lovecraftien" où des portes du soleil permettent à des "divinités" de venir sur notre bonne vieille Terre. L'action se situe juste avant la Première guerre mondiale et a pour thème la possession de ces divinités par les nazis comme arme absolue. Notre préféré reste *Le glaive du crépuscule*, mais les trois albums sont très bien et totalement indépendants. Les passionnés de SF et plus particulièrement de Lovecraft apprécieront.

GLÉNAT

Le goût de sulfure
(L'épée de cristal T5)
par Crisse et Goupil

Comment ? Vous ne connaissez pas encore *L'épée de cristal* ? Le dessin est génial, dans le style humoristique avec des pleins et des déliés et les jeunes filles sont encore plus jolies que celles de Tome et Janry. Le scénario tient la route et on a vraiment l'impression que ces cinq albums ont été faits d'un seul tenant. La philosophie de l'histoire fait d'ailleurs un peu penser à celle du *Prisonnier*, la série télévisée culte. Ce cinquième album constitue le dénouement, donc pas de "à suivre" agaçant. On pourrait presque regretter une fin un peu trop rapide. Un réussite.

DARGAUD

L'éditeur français continue de jouer à fond la carte des mangas à tel point qu'il ne propose que ce genre ce mois-ci. Ne ratez pas le cinquième numéro de Kaméha qui propose, outre Akira 12 et Nomad 1, un épisode du troisième album d'Apple seed (miam !).

Le grand défi
(Dragon ball T11)
par Akira Toriyama

Deuxième partie du grand tournoi international des arts martiaux pour nos héros. On se croirait en plein *Street fighter* ! L'action est présente à chaque case et le tout renferme un je ne sais quoi de vacances au soleil.

La maison du docteur Boogie
(Dock 21 T3)
par Rodolphe et Mounier

L'album génial du mois. Dans ses songes, notre héros se rend compte qu'il a vécu d'autres vies historiquement antérieures. Celles-ci accusent une escroquerie financière que veut dénoncer aujourd'hui Jack Forster envers et contre tous les mauvais héritiers de l'affaire. Ça n'y paraît pas comme ça, mais le scénario est vraiment béton et voit un suspense et une action vigoureusement entretenus. *Dock 21* fait partie de ces albums à lire tout de suite pour rendre la fin de l'attente encore plus jouissive lorsque le prochain album paraîtra.

Captain'book
Carole de Landsheer

Bloody sixties

Rouge, telle est la couleur dominante de *Gore, autopsie d'un cinéma*, grand bain sanguinolent truffé de photos cauchemardesques proches de la boucherie. Le gore est né durant les années soixante aux Usa avant d'éclabousser les écrans du monde entier. Le mot "gore" est un substantif utilisé en littérature qui signifie "sang coagulé"

ou "sang versé". Il est donc bien question de sang à 100%. Pendant qu'un sadique exécute ses semblables au lance-flammes ou à la perceuse électrique, des mort-vivants déchirent les chairs, arrachent les yeux et mangent les viscères de victimes en très mauvaise posture. Décapitation, mutilation, éviscération ; pas d'omission soyez sans crainte. Le gore joue la carte de l'hyper-réalisme et regorge d'effets très spéciaux. On est bien loin de *Barbe bleu* : "*je prends la perceuse électrique, essayant de la lui enfoncer dans la bouche, mais elle est encore trop consciente et trouve la force de serrer les dents...*" (Bret Easton Ellis). *Gore, autopsie d'un cinéma*, de Marc Godin, éditions Du Collectionneur, 290 francs, 220 pages.

Ciné Dream
par Mister B.

KENNETH BRANAGH

Frankenstein

Américain, (2h08) avec Kenneth Branagh, Robert De Niro, John Cleese, Tom Hulce, Helena Bonham Carter, Aidan Quinn.

Avant de devenir le héros d'une longue série de films (inégaux), *Frankenstein* est d'abord un classique de la littérature fantastique anglaise, écrit en 1818 par une jeune femme romantique. Cette nouvelle version est sans doute la plus fidèle au roman. Elle commence et finit dans la blancheur des glaces polaires. Entre ces deux superbes séquences, à la limite de l'onirisme, on suit l'incroyable histoire de Frankenstein, l'apprenti-sorcier révolté par la mort, au point de prétendre donner la vie. Les amateurs de gothique flamboyant et de mouvements de caméra voyants (censés nous faire partager le vertige du

La créature, Robert De Niro.

Le docteur Frankenstein.

héros ?) auront leur compte : Branagh joue sa partition aux grandes orgues et ne rate aucun effet visuel. Dans le rôle du monstre, Robert De Niro a relevé la gageure de succéder à l'inoubliable Boris Karloff. Il est exceptionnel !

WOODY ALLEN

Coups de feu sur Broadway

Américain, (1h39) avec Chazz Palminteri, Dianne Wiest, John Cusack, Tracy Ulma, Jennifer Tilly.

C'est à la fois la chance et la malchance qui frappent à la porte de David Shayne, jeune auteur New Yorkais naïf et idéaliste. La bonne nouvelle d'abord : on accepte de monter sa pièce à Broadway. La mauvaise : le seul sponsor qui se soit présenté est un caïd de la Mafia. Et il impose sa petite amie, une redoutable bécasse, dans le rôle principal. Il va falloir faire avec ! D'autant plus que la petite protégée est suivie en permanence d'un garde du corps, qui va assister à toutes les répétitions... Mi polar, mi satire du monde du théâtre, Woody Allen nous offre une comédie nostalgique, ambiance années vingt. En prime, une galerie de personnages inénarrables : star sur le déclin, has been guetté par l'embonpoint, ex-vedette au rire hystérique, flanquée de son chihuahua. Le dialogue est étincelant et, même si le rythme faiblit un peu sur la fin, le divertissement est assuré.

Woody Allen, le réalisateur.

La star sur le déclin (Dianne Wiest) et son auteur (John Cusack).

EGALEMENT À L'AFFICHE

● Le péril jeune

Cédric Kaplisch
Français, (1h41) avec Romain Duris, Julien Lambroschini, Nicolas Koretzky, Vincent Elbaz, Elodie Bouchez.
Le film de Cédric Kaplish traite d'un sujet éternel : les aspirations et le malaise de la jeunesse, ici en 1975. Quel que soit votre âge, vous vous retrouverez forcément dans une scène, dans un détail du scénario ou dans l'état d'âme d'un des personnages. Bruno, Momo, Alain et Léon, se retrouvent à la maternité pour assister à l'accouchement de Sophie. Le papa est absent, mort une semaine plus tôt d'une overdose. Flash-back : on revit leur camaraderie et leurs disputes. Punch de la mise en scène, naturel des interprètes (tous débutants), tendresse évidente du cinéaste pour ses personnages, c'est le plus chaleureux des portraits d'une génération !

Un bande de jeunes…

● Jour de fête

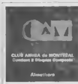
Jacques Tati
Français, (1h19) avec Jacques Tati, Paul Frankeur, Guy Decomble, Santa Relli.
Le facteur sonne toujours trois fois ! Ecoutez plutôt : en 1947, Jacques Tati tourne Jour de fête (l'histoire d'un facteur de village simplet). Toutes les scènes sont faites en double : l'une en couleurs, l'autre en noir et blanc, par sécurité (car le procédé couleur français était encore expérimental). Effectivement, le négatif couleurs s'avère impossible à développer ! Le film sort donc en noir et blanc en 1949. 1961 : Jacques Tati remanie son œuvre. Il filme de nouvelles scènes et fait colorier à la main quelques détails de l'image. Aujourd'hui, sort enfin la version «tout couleurs» de Jour de fête.

FREE DISTRIBUTION SOFTWARE
82, rue de Sailly, Boîte Postale 134
59453 LYS LEZ LANNOY - Cedex

Ligne des commandes	20.02.06.63
Télécopie	20.82.17.99
Service Télématique	36.15 FDS

SELECTION CD ROM

CAM CD



Retrouvez toutes les disquettes de la fameuse collection CAM, du numéro 1 à 962, sur un double CD-ROM **249 frs.**

ASSASSINS CD

Toute la collection Assassins Games enfin sur CD : Contient les disquettes 1 à 200 et Assassins Utils. Des centaines de jeux pour Amiga, CD32, & CDTV accessibles sur le CD par un menu.
Compatible CD32 **199 frs**

17 BIT PHASE 4

Ce CD contient les disquettes 2800 à 3351 de la collection anglaise 17 Bit. On y trouve des animations, clip-arts, modules, utilitaires, jeux, slides-show, etc... archivés au format DMS. Lecteur de disquettes requis. **199 frs**

LDS & 17 BIT COMPEDIUM 1

600 Mo de logiciels du domaine public de très grande qualité classés par genres. Les disquettes 1 à 149 de la collection LSD Legal Tools, des animations et images AGA, des modules de musique, des jeux, des utilitaires, etc... **199 frs**

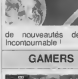
GOLDFISH Volume 2

Ce double CD contient tous les nouveaux logiciels et toutes les nouvelles versions apparus depuis la sortie du Gold Fish Volume 1. **249 frs**

FRESHFISH Volume 7

Toutes les nouveautés de Fred FISH. (Novembre / Décembre 94). Beaucoup d'utilitaires. **199 frs**

AMINET 4



Aminet est le plus important site Internet dédié à l'Amiga... Ce CD contient l'essentiel du serveur et les nouveautés parues jusqu'au mois de novembre 1994 Environ 300 Mo de nouveautés depuis l'Aminet 3. Incontournable ! **119 frs**

GAMERS DELIGHT

Compilation de 40 superbes jeux On y trouve des jeux d'action, de cartes, de stratégie, des puzzles, etc... Parfaitement compatible CD32. **239 frs**

BERLINER SPIELEKISTE

Compilation de 900 jeux du Freeware et du Shareware. Action, stratégie, aventure, simulation, etc... **199 frs**

MEGAHITS GAMES 3

Environ 1200 jeux Freeware & Shareware : Action, aventure, arcade, simulation, puzzles, stratégie, shoot'em up, cartes, etc, etc... Beaucoup d'inédits. **319 frs.**

POWER GAMES

Plus de 500 jeux issus du Freeware & du Shareware directement utilisables sur votre CD32, CDTV et sur les Amiga équipés d'un lecteur CD-ROM. **239 frs**

GIGANTIC GAMES

Plus de 1000 jeux issus du Freeware & du Shareware réunis sur ce CD. Une grande partie des jeux sont installés sur le CD et sont directement utilisables sans désarchivage, etc... **199 frs**

MEETING PEARLS 1

Une compilation Shareware qui contient environ 600 Mo de données (jeux, utilitaires, etc...). La plupart des programmes sont déjà installés ou facilement installables sur le disque dur. On y trouve aussi 100 images fractales d'excellente qualité, etc... **119 frs**

DEMO MANIA 1

Un nouveau CD-ROM exclusivement consacré aux meilleures démos AMIGA. Les plus grands groupes sont représentés... Un CD incontournable !!! **199 frs**

LIGHT ROM

Pour les mordus du ray-tracing et des images de synthèse, voici un CD entièrement consacré à Imagine et Lightwave (objets, textures, attributs, rendus, etc...). **319 frs**

Amiga RayTracing Volume 2

Des fontes et objets Imagine, Maxon Cinema, Real 3D, Reflection, Caligari, Lightwave, Sculpt et Dxf ainsi que des images, animations, textures 24 bits, etc... etc... **199 frs**

PD-SOFT HOTTEST 4

Des centaines de démos, intros, slides-show, fanzines, modules, etc.. etc... issus de la collection du distributeur de DP PD-Soft. **199 frs**

CLIP-ART CD

Une grande collection de clip-arts Amiga & PC. Plus de 26.000 fichiers dans les formats IFF, Proclips, EPS, PageSetter, IMG, PageStream, Corel Draw... etc... Indispensable pour la PAO. **149 frs**

SOUNDS TERRIFIC

Un double CD qui contient plus de 1,2 Go de données musicales pour Amiga & PC. Des modules Amiga, partitions Sonix, fichiers Midi, échantillons. 249 frs

PlayBoy's Complete Massage

CD VIDEO très chaud strictement interdit aux mineurs. Fonctionne sur CD32 avec une carte FMV et autres machines équipées d'une carte MPEG. **299 frs**

SHEER DELIGHT

Plus de 3800 photographies digitalisées de jolies filles dans des tenues et poses assez provoquantes. Beaucoup d'érotisme. Toutes les photos sont en 256 couleurs. Compatible uniquement CD32 & Amiga 1200 / 4000. Interdit aux mineurs. **299 frs**

Super CD32 - Competition Pro

Joypad de compétition CD32 &1200 + OverDrive CD 199 frs.

Le CD que vous recherchez n'est pas ici ? Consultez nous !

Sélection des meilleurs logiciels du Freeware & Shareware à partir de 12 Frs la disquette !

Compatibilité :
(1) = A500/2000 équipé du Kickstart 1.2 ou 1 3.
(2) = A500+/600/2000 équipé du Kickstart 2.
(3) = A1200/4000 équipé du Kickstart 3

SH641 DiskLabel v1.1 : Utilitaire en français pour imprimer des etiquettes de disquettes *(1) (2) (3)*

SH1176 Budget v6 (2.04.6f) : Excellent utilitaire de gestion de comptes en français *(1) (2) (3)*

FDS2327 MagicWB v1.2p : Pour avoir un Workbench beaucoup plus joli que l'original Disque dur indispensable *(2) (3)*

FDS2464 ViewTek v2.1 : Le meilleur afficheur d'images GIF, JPEG, HAM8 et d'animations Supporte aussi certaines cartes graphiques. *(2) (3).*

FDS2365 ProTracker v3.15 : Dernière version de cet excellent éditeur musical, qui est aussi le plus connu *(1) (2) (3)*

FDS2466a&b Pack Antivirus (2 disquettes) : Les anti-virus les plus récents et les plus efficaces *(2) (3)*

FDS2467a,b&c Pack Compatibilité (3 disquettes) : Des utilitaires astucieux pour dégrader votre Amiga 1200/4000 et ainsi faire tourner des logiciels qui ne fonctionnent que sur des machines plus anciennes Convient aussi pour les Amiga 500+/600 *(2) (3)*

FDS2469a&b MagicWB_Icônes (2 disquettes) : Des dizaines d'icones pour MagicWB On y trouve des icônes pour les logiciels les plus répandus *(2) (3).*

FDS2471 ABackup v4.03 : Utilitaire de sauvegarde des fichiers du disque dur en version française Indispensable ! *(1) (2) (3).*

FF972 QuickFile_v2.02 : Base de données puissante, configurable & très simple à utiliser *(1) (2) (3)*

DPAT62 AmiTEL v1.10 : Emulateur Minitel en français avec fonctions capture, imprime, etc Le minitel enfin en couleur sur votre Amiga ! *(2) (3).*

FDS2537 EasyCalcPlus v1.1 : Sans doute le meilleur tableur disponible dans le domaine public pour l'Amiga Il intègre les principales caractéristiques de certains tableurs commercieux réputés *(2) (3).*

FDS2558 HP550C PrinterDriver : Parmi les drivers disponibles (Canon, Citizen, Panasonic, Star, on requarque celui de l'HP550C *(1) (2) (3)*

FDS2570 Image Knife V1.14 : Un système de traitement d'image AGA tres puissant et très complet Plus de 60 fonctions differentes sont disponibles Nécessite un disque dur *(3)*

FDS2571 OiskSalv II_v11.31 : Un utilitaire de réparation, de sauvetage et de récupération pour toutes les unités de disques et pour tous les types de fichiers *(2) (3)*

FDS2572 OiskCopyPack : La compilation des meilleurs logiciels de duplication On y trouve DCopy 3.1, SuperDuper et d'autres *(1) (2) (3)*

FDS2583 Pearl - Satisfaction Guaranteed : Une mégademo avec des ettets graphiques souvent eurprenants et certains inedits *(1) (2) (3).*

FDS2584 Portia Software - A to Z Paint Pad : Un logiciel destiné aux enfants Il leur est propose de colorier différents dessins qui peuvent être sauvés et modifiés à volonté *(1) (2) (3)*

FDS2585 Sonic Drum Kit V2.0 Demo : L'Amiga dispose désormais d'une véritable boîte !!! L'essayer c'est l'adopter *(1) (2) (3)*

FDS2586a&b Defect - Eagle Player V1.52 : Le meilleur joueur de modules musicaux dans une nouvelle version encore plus puissante et plus agréable à utiliser Il reconnait la quasi totalité des modules existant sur l'Amiga *(2) (3)*

FDS2588 à FDS2592 Vocal Samples #1 à 5 : Des disquettes pleines d'echantillons de voix humaines (sons, cris, phrases entières, vocalises, etc etc) *(1) (2) (3)*

FDS2595 Award Maker Plus : Permet d'imprimer des certificats, diplômes, etc etc Vous pouvez choisir le police de caractères et l'encadrement qui convient le mieux *(1) (2) (3)*

FDS2596 Video Tracker AGA : Permet de réaliser un video-clip autour d'un module de musique Vous pouvez importer des images, brosses animées, animations, palettes, routines, textes, objets, objets vectorisés, fontes, paysages et réaliser des effets de toutes sortes Video Tracker est aussi un excellent DemoMaker Il est aussi possible d'utiliser Video Tracker avec un genlock ! Le vidéo-clip proposé comme exemple sur la disquette est genial ! *(3)*

FDS2597 à FDS2601 Sound-FX-Series I à V : Des collections de sons echantillonnés très variés (explosions, hurlements, tirs coups de pied, grincements, chevaux au galop, lasers, moteurs, aboiements, cris de douleur et d'horreur, bruits de combat, etc *(1) (2) (3).*

FDS2606 ForCaster V2.02a : Vous aider à estimer les chances de victoire d'un cheval en fonction de la distance à parcourir, de son âge, de sa forme actuelle, du poids et des résultats precédents *(1) (2) (3).*

FDS2608 Aerosol EP - Ideal Mode Music Disk : Pour ceux qui aiment la musique Techno ! *(1) (2) (3)*

FDS2612a&b Empire-Ukonx - AmigaFlash III : Un magazine en français sur 2 disquettes On y découvre des tests de jeux, des informations diverses, des PA, des cours de programmation, etc *(1) (2) (3)*

FDS2614 Suspect / Adrenaline - Behing The Window : Une trackmo tres riche en animations et effets graphiques complexes. A découvrir ! *(1) (2) (3).*

FDS2615&,b,c&d Alcatraz - Ilyad : Une démo extraordinaire en 4 disquettes qui utilise les ressources AGA Elle rappelle un peu la fameuse démo Odyssey L'une des plus belles démo du moment. Nécessite 4 Mo de Fast + 2 lecteurs ou un disque dur *(3).*

JEUX

J001 - Shoot'Em Baddies : Votre mission est d'abattre tous les soldats ennemis qui dèbarquent avant même qu'ils n'aient le temps de pointer leurs armes vers vous ! Autant dire qu'il faut avoir de bons réflexes *(1) (2) (3).*

J002 - Deluxe Galaga V2.3 : La plus belle version Amiga d'un Shoot'Em Up de type Space Invaders *(1) (2) (3).*

J003 - Cookie : Vous devez aider un costaud à préparer ses bons petits plats, mais que diraient les clients s'ils découvraient des clous dans leur assiette ??? Soyez vigilant et sèlectionnez uniquement les bons ingredients . *(1) (2) (3).*

J004 - Scorched Tanks : Vous contrôlez un char et devez détruire les 3 autres adversaires Pour cela, il faut choisir le type de munitions, régler l'angle, la puissance de tir *(1) (2) (3)*

J005 - Super Obliteration : Connaissez-vous le jeu Pang ? Et bien ce jeu reprend le même concept Vous devez détruire les boules qui se déplacent Le problème est que celles-ci éclatent en plus petits morceaux *(1) (2) (3)*

J006 - PollyMorf : Vous devez assembler les billes de couleur identique . Plus facile à dire qu'à faire *(1) (2) (3)*

J007 - MegaBall AGA : Un casse-briques vraiment genial avec un nombre incroyable de bonus et des surprises tout au long de la partie ! Ce logiciel utilise les ressources du chipset AGA *(3)*

J008 - Transplant : Un Shoot'Em Up vraiment superbe ! Vous devez détruire des astéroides, localiser les vaisseaux ennemis grâce à votre radar et engager le combat . Jusqu'ici rien de rèvolutionnaire, mais la particularite se situe au niveau du déplacement de votre vaisseau, le scrooling n'est pas seulement horizontal ou vertical mais global *(1) (2) (3)*

J009 - Donkey Kong : Grâce a cette adaptation DP, retrouvez sur votre Amiga ce succès commercial des annees 80 ! *(1) (2)*

J010 - Fighting Warriors : Un excellent jeu de Karate pour jouer a deux ou seul contre l'Amiga De bons bruitages et une grande variété de coups rendent ce jeu plus attrayant *(1) (2) (3)*

J011 - Elevation : Jeu de plates-formes où vous devez arriver en haut de chaque tableau sans vous faire écraser *(1) (2) (3)*

J012 - Deluxe PacMan : Sans aucun doute la plus belle adaptation sur Amiga de ce hit ! *(1) (2) (3)*

J013 - Zombie Apocalypse : Un jeu extrêmement sanglant dans lequel vous devez tuer les Zombies avant qu'ils ne vous font face et vous tirent dessus Au cours du massacre, n'oubliez pas de ramasser les munitions Ames sensibles s'abstenir ! *(3)*

J014 - Extrema Violence : Jeu d'arcade pour deux joueurs Dans un labyrinthe emparez vous de ditterents objets avant votre adversaire par la force si necessaire *(1) (2) (3)*

J015a,b&c - Klondike 2 AGA : Une nouvelle version de ce fameux jeu de cartes Ce jeu nécessite un disque dur et est compatible avec les Amiga 1200 & 4000 uniquement *(3).*

Cartes pour Klondike
J016 - SandMan Cards (science fiction)
J017 - Iron Maiden Cards (hard rock)
J018 - Faces Too Cards (portraits féminins)
J019 - Hajime Boris Valajo ds (héroic fantasy)
J020 - Swim Suit (cartes x pour adultes)
J021 - Faces Cards (portraits féminins)
J022 - Sorayama Cards (héroïc fantasy)
J023 - Cindy Cards (Superbe Top Model !)
J024 - Arts Cards (des tableaux)
J025 - Anime Cards (mangas)
J026 - Elle MacPherson Cards (mannequin)
J027 - Woman Cards (des femmes)
J028 - Betty Page Cards (sexy / erotique)
J029 - Star Trek Cards (personnages du film)

J031 - The Shepherd : Il s'agit tout simplement d'un jeu fortement inspiré par le fameux "Populous" Il est très bien réalisé et utilise l'AGA Absolument incontournable ! *(3).*

J032 - Popeye : Un jeu de plates-formes ou vous devez sauver Olive Mais attention à Brutus. *(1).*

J033 - Space Taxi : Vous devez faire monter les passagers à bord de votre taxi spacial et les emmener au point suivant Attention à l'atterrissage ! *(1) (2) (3).*

J034 - Dynamite Warrior's : Jeu d'arcade / stratégie pour 1 à 4 joueurs Vous devez poser des bombes pour vous frayer un chemin, mais aussi pour tuer les trois autres concurrents *(1) (2) (3)*

J035 - Techno Venture : Jeu de plates-formes Vous devez fouiller toutes les pièces afin de trouver les objets nécessaires pour sortir *(1) (3)*

J036 - Happy Monsters : Jeu de plates-formes Pour pouvoir sortir, vous devez ramasser tous les objets de chaque tableau sans vous faire attraper par les monstres *(1) (2) (3)*

J037 - Gamma Zone : Jeu d'arcade dans lequel vous devez ramasser tous les objets (clefs, etc.) pour ouvrir les issues afin de poursuivre votre quête Faites vite, car votre principal ennemi est le temps. *(1) (2) (3)*

J038 - Hoi Aga Remix : L'incontournable jeu de plates-formes du DP qui utilise pleinement l'AGA A posséder absolument ! *(3)*

J039 - Ice Runner : Jeu de plates-formes dans un decor glacial Votre mission est de recuperer tous les fruits en évitant les ennemis lancés à vos trousses *(1) (2)*

J040 - Soccer Cards : Le coupe du monde de football 94 qui s'est deroulee aux USA sous la forme d'un jeu de cartes Très original ! *(1) (2) (3).*

BONS PLANS DREAM
1 disquette gratuite en plus (sauf SH) pour l'achat de 8 disquettes.
3 disquettes gratuites en plus (sauf SH) pour l'achat de 15 disquettes.
Pour l'achat de TROIS CD, nous offrons aux lecteurs de Dream, un CD-ROM SURPRISE compatible avec tous les Amiga.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : **FREE DISTRIBUTION SOFTWARE**
82, rue de Sailly, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99 - Minitel : 36.15 FDS

Numéro de Référence des disquettes et / ou titres des CDs :

____
____
____
____
____

NBRE DE DISQUETTES (FDS, CAM, FISH DPAT, J, etc...) : .... x 12 Frs = ... F.
NBRE DE DISQUETTES DE LA COLLECTION SH : .... x 21 Frs = ... F.
MONTANT TOTAL DES CDs : = ... F.
FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE : 25 Frs = ... F.
FORFAIT RECOMMANDATION (**Assurance obligatoire pour les CD-ROM**) : 12 Frs = ... F.
KIT DE TELECHARGEMENT (Câble minitel <- > Amiga + Moon-AM FDS) : 75 Frs = ... F.
( ) CATALOGUE DP COMPLET (3 disks) : 15 Frs avec une commande (20 Frs sans) = ... F.
MONTANT TOTAL A REGLER PAR ( ) CHEQUE ou ( ) MANDAT JOINT = ... F.

( ) CARTE BLEUE : !______!______!______!______! - EXP !___!___! **(par carte bleue : minimum 100 Francs).**

Si vous voulez recevoir votre commande encore plus vite et si vous avez une carte bleue, vous pouvez commander par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9h à 18h ou par minitel 24h/24. Facture avec TVA Jointe.

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

NOM : ______________________ Prénom : ______________________
ADRESSE : ______________________
CODE POSTAL : !___!___!___!___!___! VILLE : ______________________

Dream - Février 95 - Les marques citées sont déposées Tarifs modifiables sans préavis Photos non contractuelles Signature :

En plus de toutes les nouveautés-démos du mois, nous avons surmonté les lendemains de fête difficiles, le froid du Grand nord, les kilomètres de routes enneigées, la peur du yeti, bref nous avons réussi l'impossible, l'incroyable : nous rendre au Danemark du 27 au 30 décembre pour The party 1994.

Vincent Oneto

The party 1994

C'est vrai qu'on l'attendait tous, La party 1994, et pour tout dire, nous avons été déçus du voyage. Heureusement que les productions étaient au rendez-vous !

Tous les plus grands groupes étaient au rendez-vous.

Le premier jour, rien de très spécial : on arrive, on s'installe, on va voir les copains... En soirée nous avons pu assister à quelques petites animations (concours de lancer de disquettes par exemple...). A minuit, un concert "dance" a réchauffé la salle. Dès le mercredi 29 au matin ont débuté les compétitions. Tout d'abord, les intros (Pc et Amiga), puis se fut le tour des démos C64 et des musiques (4 voies et multi-voies), et pour finir, plus tard dans la nuit, les démos Pc ont envahi le grand écran, jusqu'à 8 heures du matin.

Après quelques heures de repos (seulement), les festivités ont repris de plus belle, et c'est ainsi que dans la seule journée du jeudi nous avons assisté à la compétition de graphisme (deux fois même !), puis les démos Amiga et enfin la *Wild compo* (qui réunissait toutes les machines qui souhaitaient concourir, toutes marques et tous modèles confondus).

Sigfrid, gagnant des démos Pc.

Jusqu'à présent, rien d'anormal. Là où le bât blesse, c'est dans l'organisation, tant au point de vue sélection que projection, jusqu'aux votes qui n'étaient pas toujours très clairs. La grande majorité des démomakers s'est déclarée insatisfaite des sélections, pour les compétitions de musiques et de graphismes notamment. Plusieurs pétitions ont été diffusées et signées afin d'annuler les compétitions de musiques (du jamais vu dans une party !). La compétition de graphisme a dû être recommencée, après y avoir ajouté bon nombre de dessins de très bonne qualité qui n'avaient semble-t-il pas été sélectionnés (comme celui de Ra/Sanity, qui a finalement remporté le 2e prix !). Du côté des projections, il y a eu bien sûr du retard (c'est fréquent), mais là c'était tout de même assez important (de l'ordre de deux heures pour les démos Amiga). On regrettera aussi des problèmes de fréquence de balayage lors des projections de démos Pc.

Venons-en aux votes maintenant : d'après le programme, tout devait être terminé pour 1 heure du matin, alors qu'en fait nous n'avons eu les résultats que vers 6 heures. Et de plus, seulement 730 personnes ont voté pour un public d'environ 3 000 personnes. Ne serait-ce pas là une réaction de rejet à l'encontre des organisateurs ?

L'équipe de Bomb.

Sacré programme ! Déjà qu'il était assez difficile à trouver, ensuite les plus chanceux ne pouvaient même pas s'y fier. En fait, les compétitions étaient très mal annoncées, obligeant à garder en permanence les yeux collés à l'écran pour être sûr de ne pas en louper une seule. Bref, dans l'ensemble, le site était très bien, les productions très bonnes aussi, seuls les organisateurs étaient de trop cette année.

Le palmarès

Démos Amiga
1. Nexus 7/Andromeda
2. Psychedelic/Virtual dreams
3. Motion/Bomb
4. Soulkitchen/Silents dk
5. Whammer slammer/Rebels

Intros Amiga
1. 4k0/Polka brothers
2. McIntro/Fresh prince
3. Nitfel/Passion

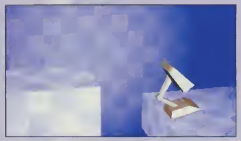
Musiques
1. Hiltunsen/Rednex
2. Dreamer/Tpsi
3. Zulu & Grey/Rebels
4. MC M.P./Remedy
5. Zoul/Access denied

Graphismes
1. Peachy/Masque
2. Ra/Sanity
3. Mirage/Bonzai
4. Dize/Silents dk
5. Luma/PS-Crew

Nexus 7

Code : Dr. Jekyll et Mr. Hyde
Musique : Interphace
Graphisme : Archmage et View

Une très belle opération pour Andromeda, que l'on n'attendait pas du tout et qui a raflé le premier prix de cette compétition de démos.

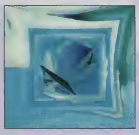


Comme on avait déjà pu le constater dans la *Sequential*, les membres de ce groupe ont de l'imagination. Des effets extraordinaires qui ont rendu le public fou d'admiration, en particulier pour un objet en 3D animé d'un mouvement très réaliste ou bien encore pour un spot lumineux, comme ceux que l'on voit en boîte de nuit. Une démo en un disk, installable sur disk dur, pour machines AGA.

Psychedelic

Code : Dr. Skull et Alien
Musique : Julius
Graphisme : Ra/Sanity

Tout comme Andromeda, Virtual dreams a su faire preuve de beaucoup de créativité, et ils nous font découvrir dans cette production un nombre assez impressionnant de nouveaux effets. C'est ainsi que vous pourrez découvrir un cube qui se prend pour un miroir, des dinosaures qui jouent avec les ombres et une molécule se formant dans l'espace. Ils se sont quelque peu disputés la deuxième place de la compétition avec *Bomb*, mais le fait de passer à la fin de la série a plutôt tourné à leur avantage. Machines AGA et disk dur obligatoires.



Motion

Code : Gengis
Musique : Clawz
Graphisme : Trajan, Suny et Zebig

Bien évidemment, les grands gagnants de l'année passée avec la démo *Origin* ont tenté de renouveler leur exploit. Ils ont cependant eu quelques difficultés pour que leur démo tourne correctement sans mémoire fast. Des effets bien codés, qui tapent fort, mais apparemment pas assez fort pour retenir suffisamment de votes de la part des spectateurs. Cela est bien dommage, car c'est la première fois que l'on peut contrôler un jeu du style *Doom* aussi rapidement (pour les possesseurs de mémoire fast seulement). Une trackmo en deux disks pour machines AGA.

Whammer slammer

Code : Zulu, Grey et Newton
Musique : Chromag/Polka brothers et Vocal
Graphisme : TeeVaan, Slime, Eracore et Cueball

Une chose est sûre : la similitude avec leur précédente démo *Switchback* est indiscutable. Comme cette dernière, la *Whammer slammer* ne repose principalement que sur des graphismes et des animations d'assez bon niveau, et en outre elle manque cruellement de tonus. De même que les effets de la *Switchback* ressemblaient beaucoup à ceux de la *Full moon* de Virtual dreams, on retrouve ici quelques unes des idées de la *Love*, toujours de Virtual dreams. Personnellement, je trouve qu'elle ne mérite pas sa cinquième place. Démo en trois disks, pour machines AGA, installable sur disk dur.

Indigo

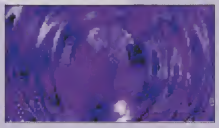
Code : Oxbab, Leonard et Lester
Musique : Smith
Graphisme : Spiral, Niko et Mon

Voilà une démo qui aurait mérité d'être récompensée. Ça aurait pu être le cas, sans cet incident technique lors de sa projection, qui nous a privés des derniers effets de cette très belle production française. Les routines de 3D, de Gouraud et de mapping sont bien puissants. On peut noter encore une évolution

certaine depuis leur dernière démo, *Adn*, bien que récente. Soyons sûrs que ce petit groupe nous réserve encore bien des surprises. Trackmo en deux disks pour Amiga 1200.

The prey

Code : Airwalk et Merge
Musique : Slide
Graphisme : Pixie, Colin, Devilstor et Vandrup



Polka brothers fut sans aucun doute le groupe le plus actif de cette année 1994, mais ils n'en n'ont pas vraiment été récompensés lors de la Party 4. *The prey* est une démo de bon niveau, comme toutes les démos de Polka brothers, mais elle n'a semble-t-il pas retenu l'attention du public, puisqu'elle n'apparaît pas dans le classement des cinq premières démos. Pourtant, tous les bons ingrédients made in Polka brothers étaient à nouveau réunis : des effets rapides et effi-

caces, une musique qui donne du rythme à la démo, des graphismes percutants. Devant tant de productions, aurait-on oublié d'aller à l'essentiel ? Une démo en deux disks, pour machines AGA, installable sur disk dur.

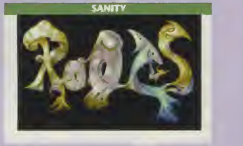
Dove

Code : Dexter, Bartman, Poet et Smc
Musique : Pink
Graphisme : Toxic, Tyshdomos et Mem'o'ree

Une démo bien gentille, sans prétention, que l'on regardera surtout pour l'animation finale en couleurs : dans la lignée de la *242* de Virtual dreams, avec un mec que l'on

suit de dos dans un magasin jusqu'au rayon musique, d'où il sort le CD de... *Beverly hills 90 210* ! Ensuite, le générique de fin de la démo est accompagné de digitalisations des personnages de la série télévisée.

Roots



Code : Choos et Mr. Pet
Musique : Jester
Graphisme : Cougar et Chtulu

1994 aura été un mauvais cru pour Sanity. Une production bien décevante, quand on connaît les atouts de ce groupe. Globalement, on ne peut rien reprocher au code de Chaos (des roto-zooms en précision de un pixel, du morphing en temps réel), mais *Roots*, encore plus que *Arte* l'année dernière, manque foncièrement de design, et elle ne peut du coup prétendre à une bonne place dans le classement de la compétition. Ce n'est qu'un mauvais passage, nous savons qu'ils sont capables de réaliser de grandes choses. ■

A.F.I.V

LE TOP DU DOMAINE PUBLIC

10 rue de Lépante 06000 NICE
Tél : 93.92.15.00 Fax : 93.13.90.95
Vente sur place
Du Lundi au Samedi

Frais de port obligatoire : 15 Frs (48 heures)
Option recommandé :+15 Frs Règlement par chèque
Contre-remboursement :+70 Frs ou par mandat postal

15 Frs le disk
(ab) signifie 2 disquettes

Pour 5 disks achetées 1 gratuit
Pour 15 disks achetées 5 gratuits
Packs A.F.I.V non-compris

FISH 1 à 1000
CAM 1 à 987
9 Frs
La disquette

Association Formation Informatique vidéo

Utilitaires:

- 125 **DCOPY** Célèbre copieur ; marche 1.3 2.0 3.0
- 126 **VMORPH** Logiciel de morphing
- 146 **SPECTRACOLOR Jr** logiciel de dessin
- 236 **FILEMASTER** Obligé pour la gestion des fichiers (copier, effacer, renomer, etc...)
- 453 à 458 **RADIO AMATEUR** Une série de pgrs d'émission, réception ...
- 708 **PROTRACKER 3.15** Meilleur tracker
- 731 **TEXT ENGINE 4.10** Traitement de texte
- 766 **DMS II** Sauvegarder vos disk non-dos en fichiers dos
- 772 **LOTO** Gagneriez-vous des millions ?
- 810 **DEMO MANIAC** Créez vos propres démos
- 831 **DELITRACKER 2.07** C'est le meilleur player de modules Wb 2.0 / 3.0
- 832 **CRUNCHMANIA 1.91t** Compréssion de données
- 833 **AFIV REPARATION** Tout pour réparer, restaurer ...
- 835 **ASTRE 4.1** Astrologie, karma, numérologie, astrologie chinoise ...
- 837 **EASY CALC +** Excellent tableur
- 845 **PARNET 3.1** Version optimisée pour machines équipé d'une carte accéléatrice.
- 853 **PROWIZARD 2.0** Convertissez vos modules
- 857 **RELOKICK 1.4** Beaucoup de bugs retirés ...
- 858 **DEGRADER AGA** Quelques logiciels pour dégrader votre 1200 ou votre 4000
- 859 **VIDEOTRACKER AGA** Créez vos propres démos AGA
- 862 **SONIC DRUMKIT 2.0** Boite à rythme
- 863 (ab) **MOVIE GUIDE AGA** Base de données sur le cinéma (très complet !!)
- 865 **PROCARD ELECTRONICS 1.0** Logiciel de C.A.D. (circuits schématiques)
- 867 **ASSASSINS VIDEO TITLING** Consacré aux titreurs, genlock ...
- 870 (abcde) **VOCAL SAMPLE** Une série de samples (Chq titre peut être acquit séparement)
- 878 **AMIGAFAX 1.40** Envoyer ou receptionner des fax (Doit posséder modem)
- 881 **DRUM LOOP** Une série de sample batterie
- 885 **FINAL WRAPPER** Six macros Arexx pour "Final Writer"
- 886 **PROBOARD 1.0b** Logiciel de CAD
- 892 (ab) **MAGIC WORKBENCH 2.0d** Mise à jour avec de nouveaux icones ...
- 894 **FASTGIF II** Viewer d'images Gif Wb 2.0/3.0
- 902 **EFFECTS SONORES # 1 à # 7** Samples pouvant être utilisés comme : bruitage vidéo, instruments, message d'erreur etc... Les disks peuvent s'acquérir séparement.
- 904 **EXOTIC RIPPER 2.25** Ripper les modules ...
- 905 **F1 GP EDITOR 2.04** Editez les pilotes et les voitures (saison 1994 fournie)
- 915 **SID 2 .01** C'est l'"OPUS" du dp (New version)
- 916 **MIDI PLAY 2.21a** Player de fichiers midi
- 917 (ab) **S3M PLAYER 2.05b** Player de modules au format .s3m (modules PC) Exemples ...
- 918 (abcde) **OBJECTS LIGHTWAVE** Excellents
- 919 **METAFORM** Tutorial pour Lightwave
- 137 **CANON STUDIO** Drivers pour imprimante
- 920 **PANASONIC STUDIO** Drivers ...
- 921 **STAR STUDIO** Drivers ...
- 922 **SEIKOSHA STUDIO** Drivers ...
- 926 **FINAL LABELS** Faites vos propres étiquettes (1 Mo minimum)
- 927 **IMAGE STUDIO** Véritable petit laboratoire pour traiter les images (wb 2.0 disque dur)
- 928 **SYS I HACK 0.6 & WBGAUGE** look d'enfer
- 929 **VIRUS WORKSHOP 4.3** anti-virus avec scan de la mémoire ...

Slides-shows :

- 620 (ab) **SORAYAMA 'S SLIDE** Decouvrez ce peintre japonais sur le thème Science Fiction
- 732 (abcd) **MANGA SHOW AGA** Pour les amateurs de mangas (1200 et 4000)
- 774 (ab) **BORIS VALLEJO 94** Superbes images Ham 8 sur le thème Héroïcs Fantasy ...
- 873 (ab) **CINDY CRAWFORD # 1** Slide AGA
- 874 (ab) **CINDY CRAWFORD # 2** Slide AGA
- 888 (ab) **GIRLS OF ERIC** Voici les héroïnes des dessins-animés d'Eric Schwartz. Ah ! Rachel ...
- 889 **MORPHY THE MAGICIAN AGA** Voici la dernière création d'E. Schwartz : 4 Mo
- 890 **MORPHY THE MAGICIAN** Version tout Amiga équipé de 2 Mégas de mémoire
- 901 **GIF BEAUTIES # 1 à # 18 AGA** Que de belles créatures pour vous séduire, messieurs ! Vous pouvez acquérir ces disks séparement.
- 924 **LION KING** les clip-arts du dessin-animé

Jeux :

- 701 **HIGHT OCTANE** Course rallye auto
- 720 **ROAD TO HELL** Courses de voitures
- 748 **TURBO RAKETTI** Jeu sur la force de gravité pour 2 joueurs ...
- 807 **STRIKE'S N' SPARE** Une superbe simulation de bowling ..
- 809 **IMPERIAL** Célèbre "Shangai" très bien réalisé
- 811 **F1 GP EDITOR 1.01** Editez les pilotes et voitures (saison 1994 fournie)
- 823 **HIGHT OCTANE EDITOR** Voici l'éditeur de circuits avec 4 nouveaux circuits
- 827 **GRAVITY FORCE 2** Excellent ce jeu sur la force de gravité pour 2 joueurs ...
- 846 **ZOMBIE APOCALYSPE II** C'est un vrai carnage, ce jeu !
- 860 (ab) **ANT WARS** Cest un mélange entre les jeux "Lemmings" et "Cannon Fodder"
- 868 **FATAL BLOW AGA** C'est de la baston pur et dur pour 2 joueurs
- 872 (ab) **CYBERTECH CORP AGA** Ce jeu est au niveau d'un jeu commercial " Alien Breed 2"
- 875 **BAZZA AND RUNT AGA** Un bon jeu de plate-forme
- 876 **ROBS HOT GAMES # 7 AGA** Deux jeux à 2 joueurs : YATZOOE 2 et KNOOTY puzzle
- 880 **TRICK AND TREAT AGA** Enfin ! un jeu à la "Doom" pour 2 joueurs ... excellent !!
- 887 **GREEN S** Un jeu exceptionnel pour le dp, il reprend le jeu "Flasback" très bien.
- 893 **SHEPERD** Un jeu de stratégie dans le style d'un bon vieux jeu "Populous"
- 895 **MAD FIGHTERS AGA** Encore un remake de jeu commercial, cette fois ci c'est "Street Fighter"
- 896 (ab) **GEORG GRAXO** Shoot -em - up classique.
- 897 **MOOSE DRIVE** Course de voitures vu de dessus.
- 898 **PROTRIS** pour Wb 2.0 / 3.0 Excellente version de tetris, car celui-ci est totalement configurable en Wb.
- 906 **JUDGEMENT DAY** Il ressemble à Démolition Mission : But du jeu = tout casser ...
- 907 (ab) **MISSILES FROM XERION** C'est le meilleur jeu du moment (1 méga de CHIP)
- 923 **P00M** (AGA) Ceci est une preview jouable avec textures mappées, monstres, armes, plan
- 925 **PREVIEW LION KING AGA** Preview du jeu
- 930 **DELUXE GALAGA 2.4** 75 niveaux en plus
- 931 (abc) **DEAD OF NIGHT** Exceptionel jeu d'aventure graphique basé sur le style "examiner, ouvrir, fermer, prendre ..."

Klondike AGA :

- 825 (abc) **KLONDIKE II AGA**
- 891 (abcd) **KLONDIKE III AGA** Plusieurs jeux de cartes sont présents ici : Airbrush (qui est disponible N°899) ..

DATAS KLONDIKE II ET III

- 743 **BORIS VALLEJO** (Heroïc Fantasy)
- 784 **CINDY CRAWFORD** (Top model)
- 785 **TOP MODELS** (Mannequins)
- 786 **MANGAS** (dessins érotiques)
- 787 **ARTS CARD** (tableaux anciens)
- 808 **IRON MAIDEN** (Hard Rock)
- 821 **SANDMAN** (Science Fiction)
- 826 **STARTREK 2**(Série bien connue)
- 839 **FACES II** (Visages féminins)
- 840 **SWIN SUIT II** (Cartes X)
- 841 **PLEASURE** (Cartes X)
- 842 **PERIHELLION** (Images du jeu)
- 843 **RIPP IN YARNS** (Dessins humoristique)
- 855 **BUSEN** (Grosses poitrines !)
- 882 **STARTREK I**(Série très connue !)
- 883 **BETTY PAGE** (Erotique coquin)
- 884 **ELLE MACPHERSON**(Mannequin)
- 899 **AIRBRUSH** (Fantasy)
- 900 **SORAYAMA** (Héroïc Fantasy)
- 908 **Dr WHO** (série télé)
- 909 **CAR CARDS** (voitures exotiques)
- 910 **X-MEN** (BD Fantastique)
- 911 **STAR WARS CARDS** (Guerre des étoiles)
- 912 **EMPIRE STRIKE BACK** (" ")
- 913 **JEDI CARDS** (" ")
- 914 **MONROE** (Marilyne Monroe)
- 915 **RANMA** (Mangas)
- 916 **SAILOR** (Mangas)

Pour connaître toutes les démos, modules, dessins, de la PARTY 4 Veuillez nous consulter

Vous voulez connaître la dernière version d'un programme ? **93.92 15.00**

Tél 93 92 15 00

CATA FISH	20 Frs
CATA CAM	30 Frs
CATA 17 BIT	10 Frs

PACKS A.F.I.V

PRoDIA 15 Frs
Numéro de 1 à 6
Disk Haute Densité
2.6 Mo par disk de DP
Lecteurs H.D

10 — CG FONTS 1
Un ensemble de fontes de bonne qualité sélect - ionnées par nos soins.
143 Frs

14 — FONTES COULEURS
Fontes bitmaps en 4, 8, 16 couleurs. Idéal pour le titrage vidéo ...
180 Frs

10 — A.T.1
Un ensemble de fontes vectorielles à utiliser avec PPage, Final Copy, PageStream ..
143 Frs

10 — ROCK
Les meilleurs modules du genre, ils sont d'une excellente qualitées ... Les disks sont bootables
160 Frs

10 — TECHNO
Les meilleurs modules du genre, ils sont d'une excellente qualitées ... Les disks sont bootables
160 Frs

10 — MIDI FILES
Une séléction des meilleurs fichiers midi-files du DP (plus de 500 fichiers présents dans ce pack)
160 Frs

12 — AFIV X Wb 2.0 3.0
Attention, à ne pas mettre entre toutes les mains !! Images formats GIF (Interdit -18 ans)
180 Frs

14 — HP 48
Une séléction d'utilitaires, de jeux, d'images, de sons pour votre HP48 sx et gx. Requiert cable de transfert.
180 Frs

14 — VIDEO TRACKER
Une séléction des meilleurs fichiers pour videotracker faites des demos titrage ...
140 Frs

10 — ASSASSINS GAMES
Il existe 20 packs de jeux Chaque pack comprend environ 50 jeux. Wb 1.3 / 2.0 / 3.0
Promotion sur les 20 packs seulement : 100 Frs le pack qui comprend 10 disquettes

11 — JAPON 1 ou 2
Superbes images de Mangas érotiques en IFF 16 couleurs
143 Frs

16 — JAPON 3
De nouvelles images cette fois-ci au format IFF-GIF (viewer inclus) WB 2.0 / 3.0
160 Frs

10 — JAPON 4 ou 5
Revoici les Mangas avec des scènes torrides ... Ces images sont en Jpeg/Iff WB 2.0 / 3.0
143 Frs

10 — JAPON 6
De superbes images de Mangas érotiques encore et encore ... Format GIF
150 Frs

10 — JAPON 7
De superbes images de Mangas érotiques encore et encore ... Format GIF
150 Frs

10 — JAPON 8
De superbes images de Mangas érotiques encore et encore ... Format GIF
150 Frs

MULTIMEDIA TOOLKIT Images 24 bits, cliparts, fonts, modules ...	190 Frs
MULTIMEDIA TOOLKIT 2 (2 cd) Encore plus de datas à dévorer ...	250 Frs
GOLD FISH 2 La compilation des derniers Fresh Fish sortis	250 Frs
AMINET 4 La bible de tout fouineur de domaine public ...	150 Frs
LOCK AND LOAD Un cd plein à craquer de jeux prêt à l'emploi	190 Frs
ASSASSIN GAMES Toute la collection Assassin games de 1 à 200 ...	190 Frs
EUROSCENE 1 Les meilleurs démos du moment (archivées)	149 Frs
SOUNDS TERRIFICS (2 cd) Un Cd remplie à bloc de modules ...	190 Frs
ILLUSION 3D Cd sur les fractals	99 Frs
LIGHTROM Posséseur de Lightwave, ce CD est pour vous.	350 Frs
17 BIT 4 La suite de la collection de 17 BIT SOFTWARE	190 Frs
17 BIT & LSD La collection LSD TOOLS ...(utils, démos, jeux etc...)	190 Frs
AMOC 1 Un CD dans le style d'Aminet qui provient du Canada	190 Frs
AMOC 2 & 3 Voici la suite de cette collection canadienne	250 Frs
PROFESSIONAL IFF & PCX Une série de clip-arts ...	150 Frs
PROFESSIONAL GIFS D'excellentes images à découvrir sur ce CD	150 Frs
PROFESSIONAL IFF & PCX 2 Pour les fanas d'images, clip-arts	150 Frs
THE AMOS PD LIBRARY Un régal pour les utilisateurs d'Amos	190 Frs
MEATING PEARLS 600 mégas de dp : Latex, NetBSD, des fractales	110 Frs
CD CAM (2 cd) La collection à posseder d'urgence : Cam 1 à 962	249 Frs
FRESH FISH 7 novembre / décembre : nouveautées à rabord	190 Frs
FRESH FISH 8 janvier / février	190 Frs
HOTTEST 4 La collection PDSOFT : au total 1500 fichiers en DMS	190 Frs
PROFESSIONAL UTILITIES la suite de la collection PDSOFT	190 Frs
THE C USERS GROUP pour les utilisateurs du C	250 Frs
W.SCIENCE CLIPART Rapport qualité / prix excellent	99 Frs
W.SCIENCE FONTS Plus de 5000 fontes en differents formats...	99 Frs

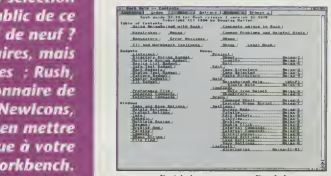
Le numéro inscrit sur la disquette correspond au nombre de disquettes par pack.

Fax 93 13 90 95

Comme à l'accoutumée, vous allez pouvoir vous régaler avec notre top-sélection domaine public de ce mois. Quoi de neuf ? Deux utilitaires, mais quels utilitaires : Rush, un gestionnaire de fichiers, et NewIcons, pour en mettre plein la vue à votre Workbench. Et puis des jeux comme s'il en pleuvait : Roketz, des jeux de cartes, SBL-Wbgames, moke'EmPoker, Green house... Stéphane Anquetil

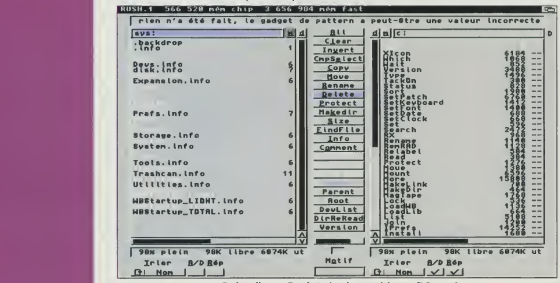
"Voulez-vous une alternative shareware à DOpus ?"

Rush



Précipitez-vous sur Rush !

Rush est un gestionnaire de fichiers tout comme *Browser II*, ou le désormais commercial *Dirwork*. Le DP regorge de ce genre d'utilitaires qui séduisent ceux qui se refusent à investir environ 700 francs dans un programme commercial du même type. La principale question que l'on doit avoir à l'esprit : est-ce que l'économie financière ainsi réalisée ne va pas se payer en contre-partie par une perte de temps, un manque d'ergonomie et surtout de suivi ? En effet, le DP a beau être une utopie vivante, le domaine commercial offre un véritable suivi, et garantit une évolution et des services élémentaires comme la hot-line et une documentation imprimée. Bien sûr, il existe des auteurs de DP dévoués qui s'occupent de tout cela et des éditeurs qui ne font rien. Il n'empêche que le domaine public doit rester à sa place en complément du domaine commercial, et non en concurrence. Quels sont les avantages qui peuvent justifier le choix de *Rush* ? Tout d'abord, il est très prêt du système. Il suit à la lettre le guide de style. Il peut s'ouvrir sur n'importe quel écran et choisir sa police de caractères, ainsi que la couleur (individuelle) de ses gadgets et leur taille (pour tous). Ensuite, son auteur l'annonce plus rapide en copie que *DirOpus* et *DiskMaster*. De fait, il paraît très rapide en lecture/écriture. Il offre une aide en ligne contextuelle basée sur AmiguaGuide, mais en anglais. Par contre, il est localisé et il existe déjà un catalogue français. Plus pratique, c'est une AppWindow ou une fenêtre d'application. C'est-à-dire que si vous déplacez une icône de volume ou un fichier dans sa fenêtre, il en listera aussitôt le contenu. *Rush* annonce l'auto-extrabilité des archives et des actions différentes selon le type de fichier. Les archives *Lha* sont bien reconnues mais leur extraction passe par *Lha*, qu'il faut avoir dans C:. On reconnaît que le paramétrage est bien fait d'origine, mais il est réalisable dans n'importe quel autre logiciel. Plus discutable, *Rush* a choisi *Multiview* comme outil pour afficher les images, les sons et les fichiers textes. Le débutant sur système inférieur au 3.0, arrivera-t-il à paramétrer *Rush* avec d'autres afficheurs ? De plus, la reconnaissance des fichiers n'utilise pas la puissante bibliothèque de reconnnaissance de fichiers Whatis mais un système beaucoup moins performant. En conclusion, *Rush* satisfera certainement les



Qui a dit que Rush était plus rapide que DOpus ?

utilisateurs qui tiennent à avoir un programme souple et en total respect du système Amiga. Les débutants préféreront d'autres programmes comme *DirOpus* ou *Dirwork*, qui intègrent déjà des outils pour la plupart des opérations et qui bénéficient d'un support en français. Enfin, les experts de la *Whatls* et de son paramétrage préféreront encore *Browser II*. Pour ma part, je trouve que *Rush* possède une belle interface, mais tellement conformiste qu'elle manque de fantaisie et d'innovation. Néanmoins, *Rush* serait le parfait programme à fournir d'origine avec le *Workbench* car il ne nécessite aucune installation.

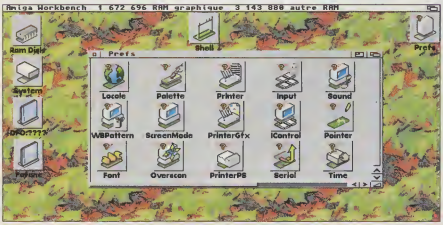
RÉFÉRENCES

Kesako : gestionnaire de fichiers
Nom : Rush
Auteur : Douglas Keller
Version : 37.5370
Configuration : 2.0+
Statut : démo d'un shareware à 25$
Source : CD Aminet 4

Un florilège d'icônes très design.

"Comment avoir les bonnes icônes partout ?"

NewIcons



Avec NewIcons les couleurs de vos icônes deviennent dynamiques.

Comme le dit si bien l'auteur (qui a dit que j'étais payé à faire des condensés de doc de l'anglais vers le français ?), *NewIcons* n'est pas qu'une simple distribution d'icônes pour remplacer les hideuses d'origine. *NewIcons* va beaucoup plus loin en proposant carrément une autre façon d'afficher les icônes. *NewIcons* est donc l'association d'un programmeur italien, Nicola Salmoria, et d'un designer, Roger McVey, déjà auteur de la distribution d'icône en style isométrique RDM. Tout d'abord, *DefIcons* permet d'afficher une icône en adéquation avec le type de fichier, quand celui-ci n'en a pas : cela remplace l'imbécile marteau du *Workbench* standard. La reconnaissance porte sur les fichiers : IFF, JPEG, ANIM et GIF ; les modules 8SVX, SMUS, DCMS, Med, et PT/ST, les Handlers, Kickfiles, et Filesystems, les textes ASCII, TeX, AmigaGuide et Postscript, les codes source de différents langages, les Keymaps, Datatypes, Librairies, et les Drivers d'imprimantes, ainsi que divers types de fichiers compressés et les fontes Bitmap and Outline... Mais cela n'est rien par rapport à l'affichage des icônes revisité par *NewIcons*. Si vous utilisez *MagicWb*, vous savez combien il est pénible de visualiser ses icônes avec une palette différente ou une résolution inférieure à huit couleurs. Si vous êtes possesseur d'un Amiga AGA, vous savez que les icônes y sont pour ainsi dire limitées à huit couleurs à cause d'une lacune du système. *NewIcons* remédie à tous ces problèmes à la fois ! En effet, il laisse l'icône originale à sa place et écrit ses données en les associant au fichier. info. Ainsi, dès que *NewIcons* n'est plus actif, vous revoyez vos anciennes icônes standards ! Par contre, si *NewIcons* est actif, vous voyez les nouvelles icônes dessinées par Roger

Quelques exemples...

MC Vey, et ce quelque soit le nombre de couleurs disponibles à l'écran (voir photos) ! *NewIcons* constitue une petite révolution dans le monde de l'Amiga, car les couleurs des icônes deviennent dynamiques. Même si vous ne comprenez pas tout, essayez *NewIcons*. Les scripts d'installation et de désinstallation feront tout pour vous... Bien sûr, *NewIcons* manque encore d'un éditeur d'icône (prévu !). Mais d'ores et déjà, il marque la fin de l'hégémonie des dégradés pastels de *MagicWb* sur nos systèmes.

RÉFÉRENCES

Kesako : Icônes
Nom : NewIcons
Configuration : 2.0+
Statut : Freeware
Source : Aminet

"Et si on s'éclatait avec Newton ?"

Roketz

LE DP DU MOIS

Ah... Ce que je peux aimer les groupes de démos comme *the Farm*, quand ils décident de faire un jeu à la hauteur de l'Amiga plutôt qu'une démo de plus ! *Roketz* est donc un chef-d'œuvre : somptueux graphisme en images de synthèse (titre en transparence avec un lensflare, bonus en 3D, différentes positions des vaisseaux, textures des décors), musiques et bruitages d'ambiance obsédants, bon design, superbe jouabilité. *Roketz* est un jeu basé sur les mêmes principes que *Thrust* ou *Gravity force* : la gravité et l'inertie. Si vous ne contrebalancez pas la force de gravité par celle de vos moteurs, vous tombez. Comme tous

C'est Roketz, na !

les jeux de ce type, il faut s'habituer aux commandes et s'entraîner au début. Par contre, après, qu'est-ce qu'on s'éclate ! L'avantage de *Roketz*, hormis sa superbe réalisation, est aussi dans la possibilité de jouer tout seul contre l'ordinateur. Plusieurs armes sont disponibles (une avant, une arrière), deux aires de combat et deux vaisseaux différents, et ce n'est que la version démo ! On peut jouer à *Roketz* de deux façons : course au meilleur temps ou duel total (le dernier qui reste en vie a gagné). *Roketz* sauve et charge la configuration, les scores et statistiques de chaque pilote et s'installe sur disque dur. Jeu AGA du mois !

RÉFÉRENCES

Kesako : jeu de gravité à 1 ou 2 joueurs
Nom : Roketz
Auteur : The farm
Version : PD 1.0
Configuration : Amiga AGA
Statut : shareware 25 DM
Source : Orion, CD Aminet

Roketz offre la possibilité de jouer tout seul contre l'ordinateur.

"Comment faire rougir un Peiste ?"

Jeux de cartes

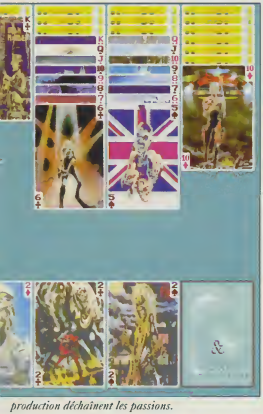
Le superbe jeu de réussite de Reko production continue de déchaîner les passions ! Chaque

Les jeux de cartes de Reko

mois, de nouveaux jeux de cartes sont créés pour être affichés et joués avec ce jeu qui est en haute-résolution entrelacée en Ham 8 (soit près de 256 000 couleurs apparentes en 640 par 512). Ce plaisir est malheureusement réservé aux possesseurs de machines AGA équipées d'un disque dur. Heureusement, Dream pense à vous !

RÉFÉRENCES

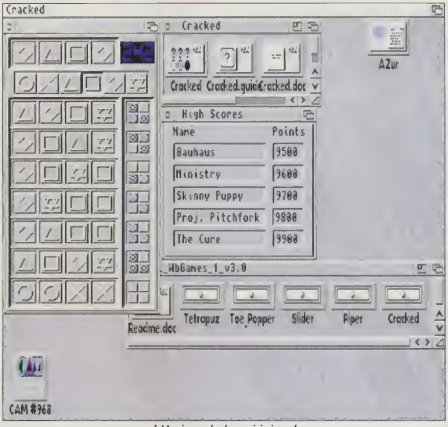
Kesako : jeux de cartes pour Klondike AGA de Reko production
Auteurs : variés
Configuration : Amiga AGA et le jeu.
Statut : freeware
Source : CD Aminet 4, Orion, Afiv, Fds



production déchaînent les passions.

"Comment jouer pendant que l'Amiga travaille ?"

SBL_Wbgames



L'Amiga calcule, moi je joue !

Le grand retour des jeux sur l'écran du Workbench ! Après l'écran Workbench rempli de douze jeux présentés dans Dream n° 2, voici une petite distribution de cinq jeux qui "multitâchent" eux aussi parfaitement et vont vous permettre de faire négligemment une démo de votre Amiga style : "*bon, on écoute un module, là ça compacte, j'ai mon logiciel de 3D qui mouline derrière, et on joue en même temps... Mais, heu... tu peux faire ça, toi aussi avec ton Pc... mmmh ?*". Les jeux sont conçus pour un Wb huit couleurs, mais ils fonctionnent très bien en quatre, et l'aspect s'adapte à la résolution. Les scores sont sauvés. Au menu : un jeu de mine (et un de plus !), un *Mastermind*, un puzzle à faire glisser et plus original, un tetrapuzzle et un pipeline. Tous ces jeux ont des bruitages et se jouent à la souris. Tous ceux qui tiennent à démontrer la supériorité de l'environnement Amiga, à jouer seul pendant que leur machine calcule, ou à jouer sur un autre moniteur d'écran que le PAL habituel apprécieront...

Tetrapuzzle.

RÉFÉRENCES

Kesako : jeux Wb
Nom : SBL_WbGames I
Auteur : Kevin Crate
Version : 3.0
Config : 2.0+
Statut : shareware 5£
Source : Cam n° 968

Domaine public

"Comment perdre son Amiga au poker ?"

Smoke'EmPoker

Hey man, tu viens faire un poker with me ?

Je tiens à vous parler de ce jeu qui ne comporte quasiment aucun graphisme pour plusieurs raisons. Il a été réalisé avec *ConDo* d'Inovatronics et cela peut en intéresser plus d'un. Ce jeu est un vrai poker contre cinq joueurs, réalisé par un vrai joueur de poker, qui a repris les prénoms de ses partenaires du samedi soir dans le jeu. Ce jeu est sobre, mais il utilise la fameuse commande Say du Workbench 1.3 pour faire parler les autres joueurs avec un inimitable accent américain ! Bref, ce jeu ne va pas vous en foutre plein la

Retour au jeu plus "classique".

vue avec des pin-ups qui font un strip au premier coup de bluff, de la musique CD, ou des cartes en 3D mappées. Par contre, on se prend sacrément au jeu et les opposants sont coriaces. La parole ajoute un plus sans trop alourdir le programme (cela ralentit sous 68000, et sous Z80 ?). Un jeu à réserver aux VRAIS joueurs de cartes.

Références

Kesako : Poker
Nom : Smoke'EmPoker
Auteur : Dave O'Brien, OntarioCanada, N2M 1X1
Version : 1.1
Configuration : un Amiga décent (+1Mo,68020, 2.0)
Statut : beerware
Source : Cam n° 968

"Et si on rejouait à… ?"

Green house

La nostalgie revient en force ! Après les émulateurs *Commodore 64* et *ZX Spectrum*, voici les remakes de jeux à cristaux liquides. Précisément, il s'agit ici de la célèbre série *Game and Watch* de *Nintendo* qui réunissait un jeu avec une horloge/alarme. Ce jeu, que l'on espère le premier d'une longue série, reprend donc la totalité du design, le boîtier et les deux écrans compris ! et les mignons personnages en ombres chinoises à la Mario, ainsi que les déplacements prédéfinis. Ici, il s'agit de sauver quatre fleurs des vers et autres araignées qui apparaissent en même

temps ! L'idée est très rigolote, malheureusement, les auteurs n'ont pas jugé utile de supporter le joypad, qui seul pourrait nous redonner les vraies sensations des touches fléchées du jeu original ! A la place, nous avons un contrôle clavier qui gère mal l'appui simultané sur deux touches. Même les bruitages sont absents. De plus, "l'émulation" n'est pas complète, puisqu'il manque justement toute la partie horloge. Bref, une bonne idée pas aboutie. ■

Souvenez-vous des "Games and watchs"!

Références

Kesako : jeu à cristaux liquides
Nom : Green house
Auteur : Mufftendo
Configuration : A1200
Source : Orion diffusion

O.R.I.O.N DIFFUSION

©(16) 33.26.29.21
Du Lundi au Vendredi de 14h00 à 19h00

12 Frs/Disk !

L'ami Domaine Public numéro 1

CONDITIONS GENERALES

- Commande par telephone UNIQUEMENT par Carte boncaire et Contre-Remboursement du Lundi au Vendredi de 14h00 a 19h00
- Reglement par Carte bancaire et Eurocheque minimum 100,00 Frs de commande.
- Etranger : Règlement UNIQUEMENT par Carte VISA et Eurocheque.
- DOM/TOM : Ajouter 3,00 Frs/Disks.
- Les forfaits de port sont OBLIGATOIRES; les Options en supplements.
- Options 'Recommandé' et 'Contre Rembour.' minimum 10 disks commandes.
- Toute commande passee est consideree comme ferme. Le remboursement sera refuse
- Traitement des DPs sous 48/72 heures des reception, sauf situation exceptionnelle.
- Aucun retour ne sera accepte sans notre accord. © 33.26.29.21
- Les disks ne contiennent aucun Virus.
- Duplication en mode Verification sur des disks certifiés DF/DD de qualites Grade A.

LES NOUVEAUX JEUX DP

- ❑INERTIE : Un casse brique de très bonne facture
- ❑STREET SPEED : Simulateur de voiture très fluide en 3D fil de fer.
- ❑PUB DARTS : Excellente Simulation du jeu de fléchettes.
- ❑BLACK NEBULA : Combat spacial de vaisseaux en 3D
- ❑MILESTONE 1.11 : Adaptation du jeu de plateau "1000 Bornes".
- ❑SMOKE'EM POKER 1.1 (2.0+) : Très bon jeu de Poker multitâche
- ❑ASTEROIDS II : Le fameux Astéroids en version salle d'arcade 3D fil de fer !
- ❑MOOSE DRIVE : Jeu à la Skidmark. Rally de 4 bolides vu de dessus.
- ❑CATACOMB : Jeu de rôle
- ❑CWM MORIA 1.2 : Jeu de rôle dans la lignée des Ultima.

- ❑STAR FIGHTERS (2 Disks) : Shoot'em avec un Xfighter..
- ❑PSYCHO WARD : Jeu d'aventure
- ❑GLADIATOR OF DAGANIA : Jeu de rôle
- ❑ADVENTURE MINIDASH : Un mini BoulderDash avec éditeur de niveaux
- ❑DOCTOR WHO : Clone de Berserk. Robot à détruire dans un labyrinth
- ❑BALDER'S GROVE (2.0+) : Un BoulderDash avec +95 niveaux !
- ❑XENOSTARS : Rapide Shoot'em multi-directionnel à la Astéroids
- ❑CYBERSPHERE : Casse brique.
- ❑SILVERBLADE : Shoot'em Hélico avec scrolling parallax.
- ❑MEGABLOCK 2 : Tetris
- ❑FLEET : Wargame galactique.
- ❑DIE FILTH (2 Disks) : Shoot'em Jeep pour 2 joueurs. Bon graphisme.
- ❑SICKBALL II : Jeu étrange; mélange entre le ping pong et le flipper.
- ❑SUPER BATTLE ZONE : Combat de char (Jeu 3D).
- ❑DYNAMITE WARRIORS : Dépot de Bombe. Clone de Sokoban.
- ❑SOLO ASSAULT : Superbe jeu cinétique avec des scénes du film Starwars (Combat spatial et laser...)

- ❑HIGH OCTANE : Génial jeu de course de voitures futuristes pour 2 joueurs. Le Nitro du DP!
- ❑EVILS DOOM : Jeu d'aventure dans un labyrinth à la Dungeon Master
- ❑STARWOIDS (2 Disks) : XFighter sous inertie. Adaptation de Thrust !
- ❑THE SHEPHERD : Génial jeu à la Populous/Powermonger
- ❑BLACK DAWN II : Superbe Dungeon Master futuriste !
- ❑TRICK OR TREAT : Aventure en 3D mappé pour 2 joueurs
- ❑CHAMPIONSHIP WRESTLING (2 Disks) : Fameux jeu de Catch !

JEU DU MOIS

- ❑COLONIAL CONQUEST II : Excellent Wargame galactique.
- ❑CHANEQUES (2 Disks) : Génial jeu inspiré du fameux Lemmings !!
- ❑KNIGHTS : Jeu rôle/arcade pour 2 joueurs avec +250 donjons. Un must !
- ❑GEORG GLAXO (2 Disks) : Très beau jeu de plateforme humoristique avec un personnage à la Hugo Delire!
- ❑SBL WbGames (2.0+) : 5 superbes jeux de réflexion sous Workbench.

LES NOUVEAUX JEUX AGA

- ❑THE ROKETZ : Shoot'em sous inertie. Superbes graphismes en Ray-tracing et de synthèses !!
- ❑NEW WORLD (2 disks) : Jeu d'exploration/aventure; l'adaptation de 7Th cities of Gold dans le DP !!
- ❑OFFENDER (FPU) : Un fameux Defender. Nécessite un copro 68881+
- ❑FATAL BLOWS 1200 : Jeu de baston pour 2 joueurs.
- ❑MASQUERADE (2 disks) : Jeu de réflexion/stratégie.
- ❑YATZOOIE II (+2Mo) : Adaptation du jeu de dé le YAM.
- ❑EVIL INSECTS : Shoot'em
- ❑ZOMBIE APOCALYPSE II : Tir sur cible Zombies et autres Serial Killers : Très Gore, très sanglant; Dément!
- ❑TETRIS DUEL : Superbe Tetris
- ❑MAD FIGHTERS II 1200 (3 Disks) Le Street Fighters du DP !
- ❑CYBERTECH CORP AGA (2 Disks) Un Shoot'em à la Alien Breed !!

JEU DU MOIS AGA

- ❑GREEN HOUSE : Superbe adaptation d'une console double écran à cristaux liquides de Nintendo!
- ❑STEP FIVE : Excellent jeu de Tetris avec 18 pieces différentes.
- ❑MALEDICTION (2 Disks) : Le 1er jeu d'aventure 3D mappé dans la lignée de Dungeon Master !

KLONDIKE MANIA

Nouvelles cartes pour ce jeu de réussite

- ❑BETTY PAGE CARDS (X!)
- ❑THE OTHER PAGE CARDS (X!)
- ❑STUDS CARDS (GAYS!)
- ❑RANMA CARDS
- ❑SAILOR MOON CARDS
- ❑RIPP IN YARNS CARDS
- ❑BUSEN CARDS (X!)
- ❑STARWARS CARDS
- ❑STARTREK CARDS
- ❑GIRL CARDS (X!)

COLLECTIONS DISPONIBLES

FISH, CAM, DPAT, DPAF, TSIWF, ASSASSINS GAMES, 17 BIT SOFT, LSD TOOLS, SAAR, AMOS PDL

THE PARTY IV (AGA)

- ❑NEXUS 7/ANDROMEDA
- ❑PSYCHEDELIC/V.D (3 Disks+DD)
- ❑MOTION/BOMB (2 Disks)
- ❑SOUL KITCHEN/SILENTS (2 Disks)
- ❑WHAMMER SLAMMER/REBELS (3 Disks)
- ❑INDIGO/OXYGENE (2 Disks)
- ❑ROOTS/SANITY
- ❑PREY/POLKA BROS (2 Disks)
- ❑TWISTED/POLKA B. (4 Disks+4Mo)
- ❑DOVE/ABYSS (2 Disks)
- ❑WORLD OF ASCII/IMPACT
- ❑TOOTH BRUSH/DRD (2 Disks)
- ❑BLOB/POLKA BROS (2 Disks) (Slide)
- ❑THE JUNGLE #7/XTRADE (Mag)
- ❑OETIR RISTI #4/CITRON (Mag)

OFFRES DU MOIS

✔4 Disquettes gratuites pour 16 disquettes commandées !
(Uniquement valable pour des disks individuels a 12,00 Frs et non des lots)
✔Collection FISH, CAM, DPAT ☞ 10,00 Frs/Disk

LIQUIDATION DU STOCK

TRANSFERT PARNET

Offrez vous un véritable réseau entre 2 Amigas et explorez leurs ressources! Tres simple d'emploi, l'installation est automatisee, livré avec 1 disk d'utilitaires et un cable de 1,80m blindé.

❑ Cable+disk utils : 99,00 Frs

INTERFACE MIDI

Interface Midi professionnelle + 2x2m de cable + disk utils & Midi Files

- ❑ Complète : 249,00 Frs
- ❑ En Kit : 149,00 Frs

TRANSFERT CD32-AMIGA

Explorez le contenu des CDs sur votre Amiga via la CD32 !

- ❑Cable+disk utils : 239,00 Frs
- ❑CD NETWORK : 199,00 Frs
- ❑Solution complète : 419,00 Frs

QUANTITE LIMITEE !

O.R.I.O.N Diffusion - BP 299 - 61008 ALENCON Cédex

Nom-prénom: ____
Adresse: ____
Code: ____ Ville: ____
❍Chéque ❍CCP ❍Mandat ❍Euro-Chéque
❍Carte Bancaire ❍Contre-Remboursement (+50,00Frs)
❍Recommandé (+15,00Frs) ❍Prioritaire(+30,00Frs)
N° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑
Date Validité: ❑❑/❑❑ Banque: ____

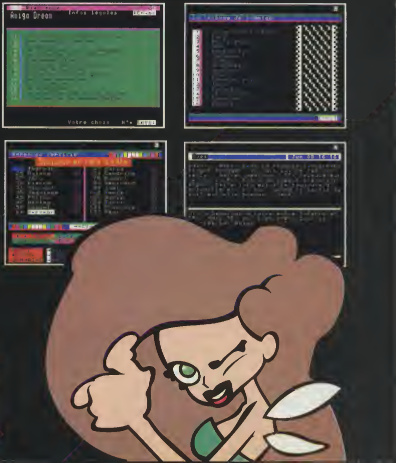
Total Disquettes	15,00 +	F
Total Hardware/CDRom	20,00 +	F
Options en suppléments		F
SIGNATURE OBLIGATOIRE:	TOTAL GENERAL	Frs

❑ Cochez - Découpez ou Commandez sur papier libre - CB et Euro-Chéque MINIMUM 100,00 Frs

Ebouriffant, furieux, sévère, étonnant, dantesque !

Le service minitel des Amiga dreamers !

- Posez toutes vos questions à la rédaction, réponse assurée sous 24 heures !
- Rencontrez des centaines de passionnés de l'Amiga et dialoguez avec eux !
- Echangez vos idées dans chaque domaine d'utilisation de la machine !
- Découvrez le sommaire du prochain numéro ainsi que les dernières informations en avant-première !
- Créez et gérez votre propre club d'utilisateurs !
- Vendez votre matériel ou découvrez l'occase en or !
- Suivez l'agenda des manifestations Amiga !
- Consultez l'annuaire de tous les intervenants Amiga en France !
- Commandez les articles de la boutique !
- Téléchargez les programmes du domaine public testés dans le magazine !



36-15 ADream

Elu meilleur serveur de l'année (par nous)

1,27 francs la minute

DREAM TOP

Photogenics

GRÉGORY HALLIDAY

Le labo accueille ce mois-ci un panel divers et varié de tests. Si on pioche au hasard, qu'y trouve-t-on ? Un fantastique programme de dessin, qui, nous en sommes certains, vous séduira au premier coup d'oeil, Photogenics. Mais ce n'est pas tout puisque nous avons testé pour vous : une imprimante (la BJC 4000 de Canon), une carte accélératrice, l'ATurbo 1228 et le logiciel éducatif Décollages.

Dans le monde fabuleux de la DAO, aucun programme n'est vraiment complet. Certains insistent sur le traitement de l'image et les effets visuels (ADPro), et d'autres se chargent de la conception artistique (Dpaint, Brilliance). Seul Image FX était capable de remplir ces deux fonctions si distinctes, mais s'avérait difficile à manier pour les néophytes et nécessitait un budget conséquent. Conscient de ce problème, Almathera a décidé de lancer Photogenics, un programme de dessin plutôt complet, convivial et à un prix défiant toute concurrence. Avant la fin de cet article, vous aurez déjà passé commande du logiciel.

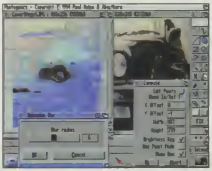
Ne vous fiez pas à son prix et à la simplicité de son interface. *Photogenics* est un utilitaire qui n'a rien à envier à un *ADPro* ou un *Image master*. Gage de qualité, le programme travaille en 24 bits, permettant ainsi une étonnante précision lors des traitements et des retouches. Contrairement aux autres programmes, la preview est affichée directement à l'écran et l'affichage peut être configuré. Chaque image prend place dans une fenêtre système qui peut être redimensionnée et placée où bon vous semble. De plus, selon les caractéristiques de votre machine, vous pourrez choisir une preview en 256 niveaux de gris, 256 couleurs et même en Ham8. L'affichage en 256 000 couleurs n'est pas aussi lent qu'on aurait pu le croire, et reste exempt de bavure contrairement au Ham des anciens Amiga.

Il est génial !

Nouvelle innovation, *Photogenics* vous permet de charger un nombre d'images seulement limité par la taille de votre mémoire. Avec 6 Mo, il devient vite banal de travailler avec cinq ou six images en même temps à l'écran. En ce qui concerne les outils de dessin, le logiciel reprend les traditionnelles fonctions d'un *Dpaint* ou d'un *Brilliance*, à savoir, le tracé à main levée, en

Les différentes étapes d'une transformation, comme elles apparaissent sous le logiciel.

pointillé, les lignes, les cercles, le remplissage, mais y ajoute certaines de son propre crû. Chaque effet est appliqué sur une zone que vous définissez avec exactitude, et pas exclusivement à la totalité de l'image. En tout, une cinquantaine de transformations peuvent modifier le rendu de votre dessin. Parmi les plus usitées, citons la pixelisation, la solarisation, le motion blur, le négatif, le sépia, le bas-relief, le gain, la saturation, la teinte, ainsi qu'un bon nombre d'effets utilisant l'alpha channel. En chargeant deux images différentes, et en indiquant quelle est l'image d'arrivée et l'image de fin, on peut effectuer des transformations comme le mixage des deux dessins, le mélange des teintes, ou la création de masques

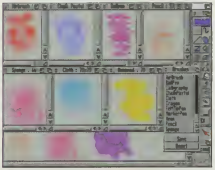


Le multifenêtrage est au rendez-vous.

(pour entrevoir une partie de la seconde image à travers le dessin en cours. La plupart des effets sont paramétrables, pour un contrôle total sur l'effet final. Pour le motion blur, il suffit d'indiquer l'angle du mouvement et l'intensité du flou, pour la pixelisation, la taille de chaque carreau et pour le mixage la façon dont il doit être effectué (opérations logiques AND, OR, SUBSTRACT). L'effet est exécuté immédiatement sur l'image de preview, quelle que soit la taille de la zone sélectionnée. La transformation ne vous convient pas ? Pas de problème, il suffit d'en choisir une autre pour que le résultat s'affiche. Tant que vous n'avez pas cliqué sur FIX, l'effet n'est pas apposé sur l'image 24 bits qui est en mémoire mais seulement à l'écran.

Il est rapide !

C'est de là que vient la rapidité du logiciel, qui permet des effets en temps réel. En revanche, lorsque vous valider l'opération, l'ordinateur met un certain temps pour effectuer l'opération, plus ou moins long selon votre configuration matérielle. Contrairement à un *ADPro* où vous essayez tous les effets à tâtons, *Photogenics* se



Un nombre impressionnant de pinceaux...

propose de vous montrer le résultat final avant de l'enregistrer une fois pour toute. Il est très facile de passer en revue une bonne vingtaine d'effets sur votre dessin, sans avoir à attendre après la machine (même sur un simple 1200 !).

Pour accompagner cet éventail d'effets et ainsi retoucher les images à la souris, le programme a prévu un nombre incroyable de brosses, comparables à autant d'instruments graphiques. A côté du pixel on retrouve donc le crayon, la craie, l'éponge, le néon, le stylo à bille ou la pastel, chaque brosse reprenant exactement les caractéristiques de l'objet. Il est même possible de paramétrer la pression appliquée sur le pinceau, et son

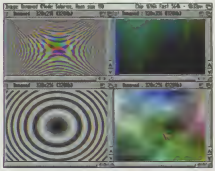
L'effet ripple et le fondu enchaîné : deux grands classiques.

Dream prof

***Alpha channel** : comparable à l'antialiasing, excepté qu'il ne travaille pas pixel par pixel pour trouver une teinte intermédiaire entre deux couleurs, mais fonctionne par niveaux de transparence. Grâce à ses 256 niveaux de transparence (8 bits), le mixage de deux images 24 bits est alors parfait. Le résultat de ce mixage est le 32 bits, plus communément appelé "Alpha channel".*

***Motion blur** : flou inhérent à la rapidité de mouvement d'un objet.*

degré de transparence. Il serait bien difficile de recenser toutes les fonctions de *Photogenics* en un seul article, mais certaines fonctions méritent cependant d'être citées, comme la Displace map (pour déformer une



... et une création automatique de fonds.

image selon les contours d'une autre), la compatibilité avec un grand nombre de formats (JPEG, PCX, GIF, Raw, RGB), la création automatique de plasma ou la compatibilité avec les cartes *Opalvision* et *Picasso*. Tous les graphistes, qu'ils soient débutants ou confirmés se doivent d'acquérir *Photogenics*. S'il me fallait lui donner une note pour son rapport qualité/prix, c'est certainement un 20 que je lui mettrais. Avec *Photogenics*, la retouche et le traitement numérique se trouvent enfin à la portée de tous. Un Amiga équipé de 4 méga et d'un 68030 est tout de même conseillé. Almathera précise que la documentation ainsi que le logiciel seront entièrement en français. Que demander de plus ? ■

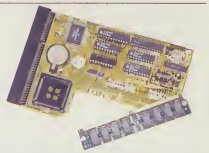
Photogenics

En hausse

- ▲ *Le prix (environ 500 francs)*
- ▲ *La convivialité*
- ▲ *L'ergonomie du menu principal*

En baisse

- ▼ *J'ai beau chercher, je ne trouve pas*

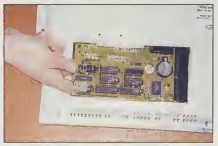


ATurbo 1228 entre dans la course

TOM BOLLA

Dans la course opposant les cartes accélératrices, plusieurs critères permettent aux différents modèles de faire parler d'eux, certains constructeurs optent pour les performances, et d'autres proposent les prix les plus bas du marché. Mtec coupe la poire en deux et nous concocte l'ATurbo 1228, une carte à très bas prix qui va donner un coup de fouet à votre 1200.

Comme les autres cartes accélératrices, celle-ci se loge dans la trappe d'extension qui se trouve sous l'ordinateur. Elle est un peu difficile à mettre en place, mais quand elle est enclenchée, on peut être sûr qu'elle ne bougera plus, comme c'est le cas pour d'autres modèles. Elle est équipée d'un microprocesseur 68EC020 à 28 Mhz, multipliant par deux la fréquence d'horloge de la machine. En contrepartie, le MMU n'est pas présent sur la carte, mais de toute façon, ce dernier ne trouve son utilité qu'en présence d'une configuration matérielle plutôt musclée. L'*ATurbo* n'est équipée que d'un seul emplacement pour la mémoire 32 bits, mais celui-ci a l'avantage de recevoir des barrettes SIMMs standards, plutôt que des mémoires spécifiques à un constructeur. Ainsi, on peut facilement lui adjoindre une barrette de 8 Mo, ce qui donne 10 Mo de mémoire pour votre 1200, pas mal ! N'ayez pas peur, des barrettes de 2 ou 4 Mo sont aussi gérées par l'*ATurbo*, évitant de se lancer dans des achats trop coûteux. La carte peut bien sûr recevoir un coprocesseur 68881ou 68882 jusqu'à 50 Mhz avec oscillateur. Sans oscillateur, la carte est tout de même capable de supporter des coprocesseurs de 14 ou 28 Mhz, toujours dans un souci d'économie pour l'utilisateur. Une fois la carte installée et l'Amiga allumé, c'est le bonheur.



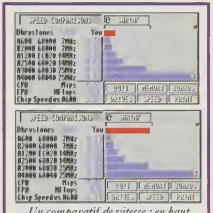
La carte se place dans la trappe sous le 1200.

La carte ATurbo 1228 accélère de trois à quatre fois la vitesse de votre machine.

L'accès aux disques durs est bien plus rapide.

C'est puissant !

Les chargements à partir du disque dur sont bien plus rapides, les décompactages presque instantanés, et pour peu qu'on lance un simulateur de vol, on se rend tout de suite compte de la nouvelle puissance de sa machine. Les résultats parlent d'eux-mêmes. En gros, une vitesse trois à quatre fois supérieure à un 1200 de base, qui permet à toutes les applications (que ce soit un simple traitement de textes ou un programme de raytracing) un confort d'utilisation exceptionnel. Ce n'est pas encore la puissance d'un 4000, mais pour le prix, on ne peut pas trouver d'équivalent ! ■



Un comparatif de vitesse : en haut l'Amiga seul, en bas l'Amiga et la carte.

ATurbo 1228

En hausse

▲ *Le prix*

▲ *L'utilisation de barrette SIMM*

En baisse

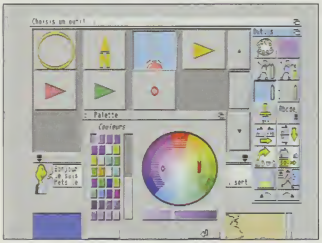
▼ *La présence d'un seul emplacement mémoire*

▼ *Une incompatibilité détectée avec certains disques Conner*

Décollages !

TOM BOLLA

Décollages, le logiciel "des collages à tout âge"est enfin arrivé. Il faut dire que c'est un événement, car les éducatifs ne sont pas vraiment à l'honneur sur Amiga. Ne vous méprenez pas sur la vocation de Décollages, car son but n'est pas de plagier un quelconque programme de dessin, mois de permettre aux plus jeunes de développer leurs pulsions artistiques.

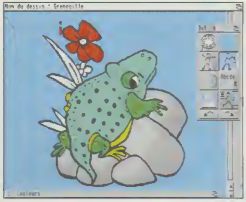


L'interface de Décollages a été conçue pour les jeunes enfants afin d'éviter les fausses manipulations, même les icônes vous parlent !

Selon l'âge du sujet, on optera pour *Décollages* ou pour *Décollages junior*. Les deux programmes se trouvent en effet dans le packaging et l'on peut donc choisir l'un ou l'autre en fonction de l'enfant. L'interface a bien sûr été conçue spécialement pour eux. Développée sous *Uik*, elle se caractérise par des gadgets imposants et parfaitement représentatifs de la fonction en cours. N'étant pas un logiciel de dessin, les outils ne sont pas très nombreux, évitant aux bambins de s'emmêler les pinceaux. Ils peuvent donc dessiner à main levée, tracer des lignes, relier plusieurs points, coller des brosses et même écrire. Dans *Décollages junior*, l'interface tient en un seul écran, où tous les outils sont directement accessibles, ainsi que la page de travail. Les petits pourront par exemple choisir un décor à colorier en allant sur l'outil disquette et en choisissant une icône représentative du dessin à charger. Aucune barre de menus ou textes inutiles ne viendront les gêner. Et si les idéogrammes ne sont pas assez explicites, une petit voix viendra leur indiquer l'outil à sélectionner (merci Stéphane !).

Dessine-moi un jeu

Dans *Décollages*, les plus grands pourront exécuter quelques puzzles pour s'exercer l'esprit tout en s'amusant, ou simplement apposer des tampons sur une image préalablement chargée. Cette fois, l'écran de travail est un peu plus grand, et un scrolling (ou un simple clic sur le bouton droit de la souris) permet de passer des menus à la page de dessin. En faisant le compte, on s'aperçoit que le logiciel accompagne l'évolution de l'enfant avec harmonie. Du coloriage au collage, en passant par le reliage et les puzzles, il comprend même quelques fonctions basiques de dessin pour une approche en douceur de la créativité. *Décollages* est un outil d'initiation, au dessin comme à l'informatique, et ne risque pas de rebuter les enfants (ou les personnes handicapées), tant sa conception est simple et pédagogique. Les instituteurs ou les parents peuvent configurer le logiciel à leur convenance, avec la sauvegarde automatique, le nom de l'enfant ou encore les répertoires de chaque image. Et à propos d'images, *Décollages* n'a pas lésiné. On retrouve de nombreux dessins, pour les coloriages comme pour les décors de fond, et de nombreuses disquettes supplémentaires sortiront régulièrement pour éviter aux enfants de se lasser. A mi-chemin entre l'éducatif et le divertissement, *Décollages* a trouvé sa voie, et les plus jeunes n'ont plus qu'à l'emprunter. ■



Ouvrez des dessins à colorier.

Décollages

En hausse

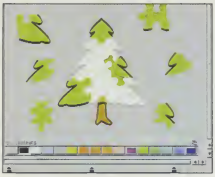
▲ *L'approche pédagogique du logiciel*

▲ *Les disquettes de data*

En baisse

▼ *Trop peu d'outils de dessin standards*

Ouvrez un paysage et terminez le dessin.



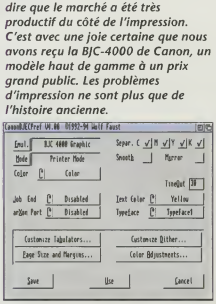
Un sapin façon puzzle.

Mais à quoi pense le poisson ? A un reliage.

L'imprimante BJC-4000

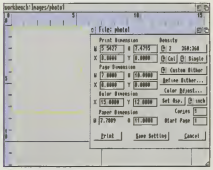
TOM BOLLA

Depuis notre dossier comparatif sur les imprimantes (paru dans le numéro 3 d'Amiga Dream), on ne peut pas dire que le marché a été très productif du côté de l'impression. C'est avec une joie certaine que nous avons reçu la BJC-4000 de Canon, un modèle haut de gamme à un prix grand public. Les problèmes d'impression ne sont plus que de l'histoire ancienne.



Le driver permet d'affiner les réglages...

La *BJC-4000* reprend la philosophie de Canon en matière d'imprimante. Elle est peu encombrante, fiable et d'un rendu exceptionnel. C'est bien évidemment le système à jet d'encre qui a été retenu, offrant une qualité de rendu et une vitesse envoyant les matricielles au tapis et venant titiller les imprimantes laser sur leur propre terrain. En revanche, ce modèle ne se limite pas à une banale sortie en noir et blanc, mais propose à l'utilisateur de goûter aux joies de la couleur. Ajouté aux compétences graphiques de l'imprimante, le jeu de couleurs dont elle dispose permet des rendus d'une qualité remarquable. La *BJC-4000* est en effet capable de gérer automatiquement les dégradés grâce à un système de demi-teintes révolutionnaire. Il suffit d'employer un papier de qualité supérieure (transparents, films diffusants), et une encre à haute performance comme celles de Canon pour obtenir des résultats saisissants. Sa résolution arbore les 360x360, en mode texte comme en mode graphique, et peut même atteindre les 720x360 en mode lissage. Ce mode permet d'atténuer les effets d'escalier pour peaufiner le rendu final. Vous voulez vous limiter aux sorties noir et blanc dans un premier temps ? Aucun problème, l'imprimante est aussi à l'aise en monochrome qu'en multicouleurs. Les sorties texte défilent à la vitesse impressionnante de cinq pages par minute, de quoi rendre jaloux les possesseurs d'imprimantes laser. L'impression reste silencieuse quelles que soient les sollicitations, et le peu d'encombrement de l'appareil en fait un outil parfait aussi bien au bureau qu'à la maison.



... Canon studio se charge de l'impression.

La *BJC-4000* est même capable d'imprimer automatiquement une série d'enveloppes personnalisées, sans avoir à les insérer feuille à feuille. Pour couronner le tout, Canon propose un driver particulièrement performant (le *Canon studio* nouvelle version), tirant profit des particularités de l'imprimante et de l'Amiga. Je manque d'adjectifs pour décrire la *Canon BJC-4000*, mais retenons les plus importants : rapide, discrète, silencieuse, pratique et efficace. Ne tournons pas autour du pot : c'est l'imprimante idéale pour toutes les applications, qu'elles soient textuelles ou graphiques, et sa simplicité la réserve à un large public. ■

Un design soigné pour un encombrement minimum.

BJC-4000

En hausse

▲ *Lo résolution*

▲ *Le driver dédié*

En baisse

▼ *Une petite lenteur en mode graphique*

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS
du Lundi au Samedi
TEL:45 45 73 00
FAX:45 45 50 17 *10h - 13h 14h30 - 19h30*

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS
du Mardi au Samedi
TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88 *10h - 13h 14h - 19h*

MODEM

fax/modem 14400 ..... 1390 F
fax/modem 28800
(14400 en fax) ..... 1990 F

LE MUST DU MARCHE
BLIZZARD A1220/4
x2 la fréquence de l'A1200
équipé 68020
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
2850 F

A4000 : CARTES ACCELERATRICES

GVP 68040 40 Mhz + 4 Mo ext.128
option FastSCSI2 ..... 9990F
CYBERSTORM040/40Mhz
0K ext.128Mo ..... 7490 F
autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

Blizzard 1220/4,68020 28Mhz
4 Mo ..... 1990 F
MTec 68030 33Mhz 4Mo ..... 2790 F
MTec 68030 50Mhz 4Mo ..... 3290 F
MTec 68030 50Mhz 8Mo ..... 4990 F
A 1220 turbo 28/40 4Mo opt ..... 2990 F
A 1220 turbo 28/40 4Mo opt+ ..... 3990 F
A 1220 turbo 28/40 8Mo opt+ ..... 4990 F
opt+ SCSI externe ..... 990 F

CD ROM

Super Space ..... 160 F
Ultimade Mod Collection .290 F
Clip Art Workbook ..... 220 F
Our Solar System ..... 220 F
World Traveler 1 ..... 180 F
Super Fonts ..... 200 F
Texture City Pro 100 ..... 900 F

DISQUES 600/1200

80 Mo ..... N.C.
200 Mo ..... 1950 F
250 Mo ..... 2500 F
340 Mo ..... 2950 F
Livré avec nappe et disquette.

OVERDRIVE

240 Mo ..... N.C.
340 Mo ..... 1990 F
PROMO: 420 Mo ..... 2290 F

CD ROM INTERNE A4000/2000
kit complet comprenant une carte contrôleur TANDEM et un CD-ROM multisession double vitesse **2190 F**

DISQUES SCSI SEULS

290 Mo ..... 1990 F
340 Mo SCSI 2 ..... 2120 F
540 Mo SCSI 2 ..... 2490 F
1Go Scsi 2 ..... 4490 F

DISQUES IDE SEULS

240 Mo ..... 1390 F
340 Mo ..... 1690 F
420 Mo ..... 1890 F
520 Mo ..... 2290 F

PROMOTION EXCEPTIONNELLE
1Go Fast SCSI2 4490 F

AMIGA 1200

Nous consulter pour toutes configurations.

BOOSTER VOTRE 1200
carte accélératrice 68030 à 50Mhz
horloge + 4Mo 32 bits
et option SCSI ..... 3490 F
idem en 8Mo ..... 4690 F
idem en 16Mo ..... 6990 F

LES MEMOIRES

A500
512 K avec horloge ..... 290 F
A600
1Mo avec horloge ..... 550 F
A1200
Carte 8Mo avec horloge ... 3000 F
BLIZZARD ext. 32 bits
4Mo avec 0Ko à 2Mo ..... **1990 F**
A4000/DBK/MBX
4Mo 32 bits ..... 1250 F
2x4Mo 32 bits ..... 2400 F
8Mo ..... 2600 F
16Mo ..... 4900 F
4Mo (60ns) GVP ..... 1990 F

OVERDRIVE/CD pour Amiga 1200 2190 F

ECRANS

MICROVITEC (remplace le 1960)
supporte tous les modes ..... **2990 F**
SVGA 17" 1280x1024 NE
idéal RETINA/PICASSO ... .. 4490 F

AMIGA 1200
disque 200 Mo
Blizzard 1220/4Mo
avec 68020 inclus
horloge et 4Mo 32bits
6800 F

CARTES GRAPHIQUES

PICASSO 2Mo ..... **2890 F**
PICASSO 2Mo + TV PAINT 2.0 ... 4200 F
SPECTRUM GVP2Mo ..... **3690 F**
OPAL VISION 24 BITS ..... 3990 F
GVP VISION 24 ..... 12900 F

ECRAN 17" 1280X1024
pour toutes cartes 24 bits
4490 F

ART DEPARTMENT PRO
LE logiciel INDISPENSABLE pour l'image dans sa version 2.5. 1490 F

CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP ..... 1490 F
Z3 Fastlane jusqu'a 16Mo/s. ... 2990 F

SCANNERS

Scanner à main N&B ..... 990 F
Epson A4 GT 6500(vf)
livré avec driver ASDG ..7250 F
Epson A4 GT 8000(vf) ..... 8990 F

DIGITALISEURS

VIDI -12 ..... 790 F
VIDI -12 temps réél ..... 1200 F
VIDI - 24 temps réel
meilleur rapport qualité/prix ... **1900 F**
DCTV tout Amiga ..... 1190 F
VLab (temps réel,YC) int. ... .. 3690 F

GENLOCKS/VIDEO

PACK: GST 40 A Y/C
+ SCALA MM211 ..... 2990 F
GST Gold ASF ..... 3700 F
GST Gold SPF ..... 4400 F
GST Gold Pro ..... 6800 F
G-LOCK de GVP ..... N.C

carte EMPLANT
version Deluxe avec ports SCSI et SERIE..
3790 F

IMPRIMANTES

HP 520 ..... 2300 F
HP DESKJET 560 C ..... 3950 F
PRIMERA FARGO avec le
kit sublimation ..... 8990 F
consommables: nous consulter

COMMUNICATION

logiciel Praxitel (vf) ..... 490 F
logiciel GP FAX ..... 690 F

PHASE boutique: la garantie de voir avant d'acheter. Catalogue sur simple demande.

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V.4 (vf) ...N.C.
PRO CONTROL ..... 590 F
PRO CONVERSION PACK ..... 590 F
BLITZ Basic ..... 790 F
promo SASLATICE C ++ (V 6.5) ..1690 F
PEGGER ..... 750 F
ASIM CDF SYS 2.0 ..... 690 F
AMOS Compiler ..... 310 F
PRAXITEL (MINITEL) (vf) ..... 490 F
Praxitel + cable ..... 550 F
SCENARY ANIMATOR V4 (vf)
avec scènes gratuites ..... 590 F
ART DEP. PRO 2.5 ++ ..... 1490 F
DISTANT SUNS 5.0 ..... 750 F
GP Fax ..... 690 F
ASDG Scanner EPSON driver ... 990 F
Kit Commodore driv. 3.0 ..... 150 F
Image Master RT ..... 890 F

catalogue
&
commande
36 15 SALU

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3 (vf) ..... 490 F
FINAL COPY V 2(vf)
la référence ..... 490 F
PRO- CALC (tableur) ..... N.C.

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE ..... 550 F
carte ctrl GVP HCD 4008 ..... 1490 F
cable SCSI 90cm 3 connecteurs .. 250 F
carte ethernet Zorro Hydra ... 2790 F
carte ethernet PCMCIA ECard ..... 2790 F
carte ctrl HOSYQCD-ROM ..... 990 F
transfo. A500/600/1200 ..... 550 F
GVP I/O Extender ..... 1590 F
ext.512K+horloge A500 ..... 290 F
cable PERITEL ..... 100 F
DB23/DB15 VGA ..... 150 F
souris AMIGA ..... 200 F

CD-ROM, VIDI-24, MSP 9000
SUNRIZE AD 516, EGS
EPSON GT 6500, PRIMERA
PICASSO 2, ECRAN 17"
démonstration sur rendez-vous

carte accélératrice
A1200 68030/50Mhz 3490 F
4 Mo + horloge
+ option SCSI

P.A.O

PAGESETTER 3.5 (vf) ..... 390 F
PRO. PAGE 3.1 (vf) ..... 990 F
PRO DRAW 3.0 ..... 790 F
PRO. PAGE 4.1 ..... 990 F
PAGE STREAM 3 ..... N.C.

MORPHING

CINEMORPH (vf) ..... 290 F
IMAGE F/X ..... N.C.
Image Master RT ..... 890 F

DU STOCK, DES CONSEILS
DES DEMONSTRATIONS
DU CHOIX

VIDI-24 (RT)
la digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en temps réel. Des séquences vidéos en tres instantanément. Doc. française.
1990 F

MUSIQUE

BARS & PIPES (vf) ..... 990 F
BARS & PIPES 1.0e (vf) .... 2000 F
BARS & PIPES PRO 2.05 ..2400 F
SUNRIZE AD 1012/516 ..... N C
SUPER JAM (arrangeur) ..... 790 F
Deluxe Music V3 ..... 790 F
Deluxe Music V2 + interface MIDI .. 990 F
DNS + (vf) ..... 690 F

TITRAGE

SCALA video Teler (vf) ..... 390 F
SCALA MM211(vf) ..... 990 F
SCALA MM300 (vf) ..... 1990 F
SCALA EE100 ..... 1590 F

GRAPHISME

BRILLIANCE ..... 690 F
Personal Paint (vf) ..... 490 F
DP IV AGA (vf) ..... 800 F
CALIGARI 24 (vf) ..... 990 F
LIGHTWAVE ..... 3990 F
modules Lightwave ..... N C.
ESSENCE 2 + FORGE ..... 800 F
IMAGINE 3 ..... 2990 F
ART DEP. PRO 2.5 ..... 1490 F

SYQUEST 88Mo
SCSI externe
livré avec une cartouche
2990 F

DISPONIBILITE
DES PRODUITS ?
TELEPHONEZ-NOUS

Vente Par Correspondance
envoi en
Colissimo Recommandé

36 15 SALU

SYQUEST EXTERNE
livré avec une cartouche
88C (lit et écrit 44/88Mo) ..... 2990 F
105 Mo SCSI ..... 2990 F
200Mo SCSI(comp. 44/88) ..3990 F
cartouche 44Mo ou 105Mo ... 450 F
cartouche 88Mo ..... 490 F
cartouche 200Mo ..... 560 F

NOM / PRENOM.....
ADRESSE.....
VILLE..... CP..... Tel.....

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel sauf écran
150 F, (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
02/95D	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU Gl LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

Les textures ? C'est vrai qu'il y a vraiment matière à en parler ! C'est d'ailleurs ce que nous avons décidé de faire, pour la rubrique "en pratique" de ce numéro, quinzième du nom. Si la lecture de cet article vous a plu, vous pourrez, si vous le souhaitez, rester avec nous, juste le temps de prendre un thé !

T'es à la menthe ou thé citron ?

FRÉDERIC BOULIER

Tous les logiciels récents d'images de synthèse sur Amiga offrent la possibilité de donner aux objets une texture. En effet, si vous désirez représenter une petite maison dans la prairie, il est hors de question de modéliser les planches et les tuiles une par une pour ensuite les assembler : outre un travail titanesque, la maquette ainsi réalisée comporterait un nombre de facettes astronomique et le résultat ne donnerait même pas un rendu satisfaisant...

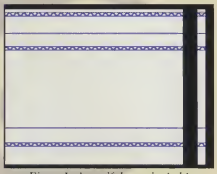


Figure 1 : le motif du service à thé.

Alors les astucieux programmeurs nous ont permis de "coller" des images 2D sur des objets 3D : ainsi un dessin de tuiles répété plusieurs fois donnera la parfaite illusion, sur une seule facette, d'un pan de toit ouvragé par le meilleur couvreur de l'ouest. Non seulement l'image sera plus réaliste, mais le besoin en mémoire et le temps de calcul pour l'image seront ridicules. Un léger problème subsiste : où trouver les images 2D à appliquer ? Si certains éditeurs proposent des bibliothèques de textures en tout genre, le moyen le plus économique consiste à les dessiner soi-même, et, en plus, vous personnaliserez totalement votre création.

Chaque programme d'images de synthèse a sa propre façon d'intégrer des textures, pour rester généraliste, il est difficile d'aborder ici le sujet. En revanche, la création de dessins 2D appropriés fait l'objet de cet exercice "en pratique" qui vous propose un service à thé dynastie Ming, posé sur son de sandale (!) avec sa cuillère en métal épousant le tout avec un faux sucre évidemment.

L'heure du thé

Le choix de la palette graphique importe peu, *Personal paint*, *Brilliance*, *DPaint*, etc. En revanche, si on peut se contenter de 16 couleurs, c'est idéal car votre programme 3D chargera en mémoire vive votre texture, donc plus la taille du fichier est petite, plus vous conserverez d'espace pour les facettes des objets et pour les autres textures. N'oubliez pas que votre brosse en 16

Figure 2 : les textures deviennent infinies en les répétant.

couleurs sera exploitée en 16 millions de couleurs et même sera le plus souvent lissée. Pas de difficulté pour dessiner le motif des tasses de mamies représenté sur la figure 1. Par contre, l'astuce consiste à ne sauver qu'une "tranche" du dessin puisqu'il se répète, dans votre logiciel 3D vous choisirez d'appliquer cette brosse de façon cylindrique en répétant horizontalement le motif une trentaine de fois dans cet exemple. Résultat des courses : moins de 10 ko, la porcelaine est très bon marché !

La porcelaine et le bois : 10 ko, pas plus

Pour réaliser du bois sans faire de digitalisation, la figure 2 vous montre le cheminement. Tracez un rectangle brun uni puis crayonnez avec un seul pixel horizontalement avec différentes nuances. Vous pouvez utiliser des teintes rouges pour reproduire de l'acajou, du beige clair pour du sapin "naturel", etc. Prélevez un rectangle dans la zone la mieux réussie, puis déposez-le trois fois pour donner un

effet de parquet. Procédez exactement de la même façon si vous décidez de faire un mur de briques ou de pierres. L'astuce INDISPENSABLE consiste à vérifier que le motif peut se répéter tant horizontalement que verticalement, c'est-à-dire que le bord droit et le bord gauche de la brosse peuvent s'assembler sans que l'on puisse deviner une jointure, idem pour les bords haut et bas. En 3D vous appliquerez cette texture à plat en la répétant autant de fois que vous voulez pour avoir un parquet plus ou moins fin. Dans cet exemple, environ dix répétitions ont été appliquées. La table est encore plus économique car composée d'un seul polygone.

L'argenterie : à peine plus cher

Les objets chromés sont la terreur des calculs d'images. Je pose une petite

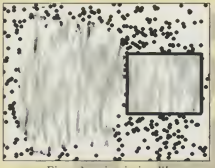


Figure 3 : qui croirait qu'il s'agit de chrome ?

cuillère, je laisse ma machine allumée jusqu'au printemps et je constate qu'au bout du calcul, elle réfléchit si fort que l'on ne distingue plus sa forme : soupir ! Là encore il s'agit d'illusion, donc nous allons créer un faut reflet qui sera calculé en un coup de cuillère à pot. En 3D cela s'appelle l'environnement mapping ou, en bon français, le nappage d'environnement. Le programme projette sur l'objet votre brosse comme si c'était le reflet du monde qui l'entoure, la texture n'est pas collée mais bien réfléchie, ce qui donne des effets très spectaculaires en animation. Cette technique permet donc de faire des objets en inox très convaincants dans une obscurité totale. Réaliser ce type de texture est très simple, il suffit de gribouiller. Dans cet exemple (figure 3), j'ai fait un beau dégradé de 16 gris, j'ai pulvérisé des gros points noirs sur fond blanc pour enfin les mélanger verticalement en utilisant un mode qui s'appelle selon les palettes "fondu" ou "mélange" ou encore "smear". Il faut vérifier la correspondance entre les bords droit et gauche, comme avec le bois, pour ne pas risquer de voir une couture dans le calcul de l'objet. Les bords haut et bas importent moins car ce mapping est en général sphérique. Si vous désirez faire de l'argent, vous choisirez des nuances du blanc au gris sombre, pour de l'inox, du blanc au noir en insistant sur les contrastes.

Un ou deux sucres ?

Bump, qui signifie "cabossé" est le type de nappage utilisé pour la surface du sucre. Cette technique 3D consiste à donner du relief aux surfaces planes sans ajouter de polygones. Le programme 3D "cabossera" plus ou moins un objet en fonction des pixels plus ou moins clairs de la brosse appliquée. Celle-ci est très simple à réaliser, il suffit de prendre le même dégradé que pour le chrome, et de pulvériser à la bombe en mode cyclage de couleurs un nuage de pixels variant automatiquement du blanc au noir comme le montre la figure 4. Le bump mapping ne modifie pas la couleur des objets 3D mais leur donne un aspect granuleux. La bonne astuce peut constituer, par exemple, à colorier un objet avec une texture comme le bois réalisé plus haut, mais aussi à utiliser ce même bois avec les mêmes paramètres en bump : ceci aura pour effet de mettre en relief les veines du bois donnant un réalisme accru sans dépenser un seul octet de plus en mémoire.

Vous prendrez bien une tasse de thé ?

La figure 5 vous montre la mise en 3D des textures dessinées pour la présente rubrique. C'est évidemment avec les moyens du labo que nous l'avons calculée. Les logiciels choisis arbitrairement sont *DPaint* pour les textures 2D et *Lightwave* pour les calculs 3D, mais d'autres combinaisons sont possibles : *Personal paint IV, Brilliance, Real 3D, Imagine, Caligari 24, Alladin 4D, Volumm*, pour ne citer qu'eux... L'image finale a été calculée en 16 millions de couleurs dans une résolution de 800x600 avec une source de lumière et rendu ray-tracing avec anti-aliasing, cela a pris moins de deux heures avec un Amiga 1200 gonflé à 10 Mo de Ram et tournant à 40 Mhz (on ne se refuse rien). La totalité des textures représente seulement moins de 52 Ko. L'usage de digitalisations donne toujours des résultats magnifiques mais présente deux inconvénients princi-

Figure 4 : du sucre sans se casser.

paux, une grosse consommation de mémoire et, si elles viennent du domaine public ou commercial, vous les reconnaîtrez sûrement dans d'autres illustrations : dommage ! ■

Figure 5 : Imperial souchong ou Dargeling...

Histoire d'Os (la revanche)

BIOMAN

Continuons à explorer l'Os, avec ce mois-ci une nouvelle fonction : le "If", arbre gymnosperme à feuillage persistant et à baies rouges ou, en Os, une action conditionnelle.

If : cette commande ne peut pas être utilisée directement sous Shell mais seulement dans un fichier de commandes. Comme son nom l'indique (If = si en français), elle exécute une action conditionnelle. Il y a deux possibilités de syntaxe :
Première possibilité :

```
If <Condition>
   <Commande>
Endif
```

Deuxième possibilité :

```
If <Condition>
   <Commande>
Else
   <Commande>
Endif
```

D'autre part, la commande If possède plusieurs paramètres :

```
If not
If Fail
If exists
If Warn
If Error
If x Eq y
```

Voyons tout ça en détail... Mettons que vous vouliez savoir, dans un

Figure n°2.

fichier de commandes, si le répertoire sys:toto existe ou non ; et si c'est le cas, la phrase "Le répertoire toto existe bien" doit s'afficher lors de l'exécution du fichier. Voici comment faire :

```
If exists Sys:toto
echo "Le répertoire toto existe bien"
Endif
```

Nous sommes dans la première possibilité décrite plus haut. Maintenant, nous voulons afficher "Le répertoire toto n'existe pas" si c'est le cas. Voici la procédure :

```
If Not exists sys:toto
Echo  "Le  répertoire  toto n'existe pas"
Endif
```

Nous pouvons aussi rassembler ces deux petits fichiers de commandes en un seul :

```
If exists Sys:toto
echo "Le répertoire toto existe bien"
Else
echo "Ce répertoire n'existe pas"
Endif
```

figure n°1.

Nous sommes dans la deuxième possibilité décrite plus haut... il est aussi possible bien sûr, de mettre plusieurs commandes entre If et Else et entre le Else et le Endif.
Je ne décrirais pas les autres options de la commandes If car cela deviendrait un peu compliqué... et peu utile car si déjà vous pouvez utiliser cette commande avec le paramètre Exists, vous en exploiterez au moins 90 %.
Install : cette commande sert principalement à créer une disquette (ou une carte PCMCIA) bootable (d'amorçage en bon français), c'est-à-dire à créer une disquette à partir de laquelle l'Amiga pourra démarrer (par exemple, une disquette workbench a été obligatoirement "installée"). Prenons un cas concret : vous avez copié la disquette de couverture de Dream (disquette source) à l'aide de la commande copy sous Shell (ce qui est un peu débile, car la façon la plus simple de copier toute une disquette est de se servir de la commande Diskcopy), sur une disquette fraîchement formatée (disquette cible). Eh bien la disquette cible ne bootera pas (traduction : l'Amiga ne pourra pas démarrer dessus) alors que la disquette source boote parfaitement. Il suffit alors d'employer la commande Install de la façon suivante : vous mettez la disquette non bootable dans le lecteur Df0: et sous Shell, vous faites :

```
install df0:
```

La commande Install sert aussi de détecteur de virus ou pour connaître le standard du boot-blocks en l'utilisant comme suit :

```
install df0 : check
```

Vous pouvez obtenir les messages suivants (sous Workbench supérieur ou égal à 2.0) :
"Appears to be 2.0 OFS Bootblock" (OFS: Old File System, c'est donc une disquette qui peut fonctionner sur toutes les versions d'Amiga).
"Appears to be 2.0 FFS Bootblock" (FFS : Fast File System, c'est donc une disquette formatée avec le nouveau système d'exploitation et qui donc ne peut fonctionner qu'à partir des versions supérieure au 2.0, donc sur

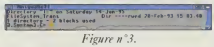


Figure n°3.

A500Plus, A600, A1200, A3000 et A4000).
"No Bootblock installed" (cette disquette n'est pas bootable).
"No standard Bootblock".
Attention, cela veut peut-être dire que vous avez un virus de type

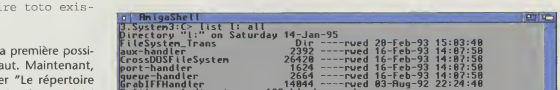


Figure n°4.

Débutant

"BootBlock" sur cette disquette (ou tout simplement que c'est une disquette de jeu du commerce car les éditeurs utilisent la plupart du temps des bootBlocks non standards). Si ce n'est pas une disquette de jeu, je vous conseille de la tester avec un utilitaire comme *VirusChecker* que Dream avait mis sur la disquette du numéro 13 .

List : j'ai décris la commande Dir dans le numéro 13 de Dream, commande qui est la proche cousine de la commande List... sauf que cette dernière est encore plus puissante (je pense que c'est la commande AmigaDos possédant le plus de paramètres et d'options... et donc la plus compliquée à expliquer !).

Je n'entrerais pas dans les détails (il faudrait au moins trois pages supplémentaires...) mais voici ce qui est important à savoir : List sans paramètres vous donne le contenu d'un répertoire comme Dir mais avec en plus la description des attributs des fichiers se trouvant dans ce répertoire et leurs dates de création, exemples : List (voir la figure 1 pour le résultat). Vous avez donc les noms des fichiers suivis de leurs tailles respectives (en octets), de leurs dates et heures de création (ou de dernières modifications).

`List L : since 20-feb-93` (voir figure 2 pour le résultat). Nous avons demandé tous les fichiers (et répertoires) dont la création est postérieure au 20 février 93 se trouvant dans le répertoire L:. Seul un fichier est affiché car il a été créé le 28 février 93... alors que les autres fichiers avaient été créés antérieurement à cette date. L'option "Up to" fait exactement l'inverse de "since To".

`List L : dirs` : n'affiche que les répertoires (voir figure 3).

`List L : all` : affiche tous les fichiers et répertoires du répertoire L: et aussi les fichiers se trouvant dans les sous-répertoires (en résumé : tout est affiché ! voir figure 4 pour le résultat).

`List L : Sub handler` : n'affiche que les noms de fichiers contenant la chaîne de caractères "handler" (voir figure 5).

LoadWB : cette commande ne sert qu'une fois lors de l'exécution de la s:Startup-sequence. Elle permet tout simplement que le Workbench soit chargé (si vous supprimiez de la Startup-sequence, vous n'auriez, pour

Figure n°7.

utilisation de l'Amiga qu'un shell... pas très pratique, non ?).

Lock : permet de protéger en écriture toute une partition d'un disque dur ou seulement un répertoire. Exemples :

`Lock Work : on`

Il n'est plus possible d'écrire sur la partition Work :

`Lock Work`

Il est de nouveau possible d'écrire sur cette partition.

Makedir : permet de créer un répertoire ; exemple :

`Makedir df0 : jeux`

Cela créer un répertoire nommé Jeux sur la disquette du lecteur interne. Pour créer un nouveau répertoire, je vous conseille plutôt d'utiliser l'option "Nouveau tiroir" du menu déroulant "Fenêtre" du Workbench.

Path : cette commande permet de voir ou d'indiquer les chemins de recherche d'une commande dans les répertoires. C'est grâce à cette commande que vous n'avez pas besoin de préciser dans quel répertoire se trouve la commande demandée. La commande Path sans option vous donne les répertoires où sont recherchées les commandes. L'option Add de Path permet de rajouter un répertoire ; exemples :

Path (Voir figure 6 pour le résultat)

`Path add sys:EnPlus`

On a rajouté la recherche de commandes dans le répertoire EnPlus.

Run : comme vous le savez sûrement, l'Amiga est une machine multitâche. Ainsi vous pouvez, sous AmigaDos, exécuter plusieurs programmes à la fois. Il est aussi possible de lancer une autre tâche sans interrompre la première. Run permet justement de le faire sous Shell ; exemples :

`run sys:utilities/clock` (voir figure 7)

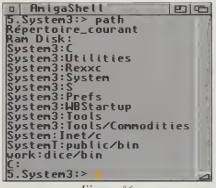


Figure n°6.

Le système lance une nouvelle tâche, mais le Shell reste disponible (alors que si vous aviez fait sous Shell "sys:utilities/clock" sans le run, le Shell se serait bloqué).

Search : cette commande permet de rechercher une chaîne de caractères dans des fichiers ou des noms de fichiers; exemples :

`Search from sys: clock file all`

Dans ce cas, le système va chercher tous les fichiers (grâce à l'option file) nommés "clock" dans tous les répertoires et sous-répertoires (grâce à

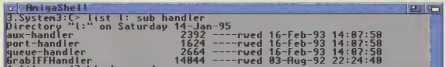


Figure n°5.

Figure n°8.

l'option all).

`Search from sys: clock`

En revanche, ici, le système va chercher la chaîne "clock" à l'intérieur des fichiers se trouvant dans le répertoire sys:

Status : donne la listes des processus en cours d'exécution ; exemple :

`Status full` (voir figure 8 pour le résultat).Nous venons donc de faire un rapide tour d'horizon de l'utilisation de l'AmigaDos. Pour les lecteurs intéressés par le sujet et pour tous ceux qui voudraient connaître à fond leur Amiga, je conseille la lecture du livre *Comprendre et bien exploiter son Amiga* aux éditions (québécoises) du Grand moulin, disponible chez Someware. ■

Comme vous pourrez le constater par vous-même, nos deux compères, mais néanmoins programmeurs, ont donné dans l'humour ce mois-ci car l'un nous propose deux codages sinon rien, tandis que l'autre veut faire sauter la bank ! Ça va chauffer !

Deux codages sinon rien !

PIERRE PHILIPPE LAUNAY, CRÉATEUR D'ABE

Pour le mois le plus court de l'année, nous vous proposons le codage le plus long que vous n'ayez jamais vu imprimé dans un magazine.

Lors du précédent numéro, nous avons étudié le plan du codage de traduction d'un fichier Pc produit par un Amiga en un fichier Macintosh. Tout ça à partir d'un simple Amiga 600, 1200 ou 4000. Ce mois-ci voici le codage complet. Et ensuite nous verrons quelques petites routines forts sympathiques valables aussi bien pour les démos que pour les utilitaires.
Avec le premier codage, nous verrons surtout comment gérer les tableaux et les matrices.

Pécé2Mac

```
WBStartup
DEFTYPE.EasyStruct    easy
; Creation des tableaux de conversion
Dim mac2pc(256)
Dim pc2mac(256)
For code=1 To 255
   mac2pc(code)=code
   pc2mac(code)=code
Next code
Restore mac
For code=128 To 255
  Read ascii
  If ascii<>code
  mac2pc(code)=ascii
  pc2mac(ascii)=code
   EndIf
Next code
Gosub Variable
; Saisie du fichier à convertir
source$=Peek$(GetArgStr_)
If Len(source$)>1
  source$=UnLeft$(argument$,1)
Else
 MaxLen repertoire$= 256
 MaxLen fichier$=    256
 Repeat
   source$=ASLFileRequest$("Fichier
source",repertoire$,fichier$,"#?",0,0,200,200)
  Until Len(source$)>0
EndIf
If ReadFile(0,source$)
 FileInput 0
 Gosub Aquellecalculatriceaijelhonneur
If WriteFile(1,cible$)
Gosub Conversion
Else
 cible$="Je n'arrive pas "+Chr$(224)+"
cr"+Chr$(233)+"er "+cible$+"..."
  EndIf
Else
  source$="Je ne trouve pas "+source$+"..."
EndIf
Gosub Resultat
End
; PROCEDURES
```

```
.Aquellecalculatriceaijelhonneur
  Gosub Requester
  If bof=1 : Rem PC
    Sens=False
  cible$=source$+".pc"
 Else : Rem Mac
  Sens=True
  cible$=source$+".mac"
EndIf
Return
.Conversion
  FileOutput 1
  While (NOT Eof(0))
    code$=Inkey$
    If Asc(code$)>127
      If Sens=True
        code$=Chr$(pc2mac(Asc(code$)))
      Else
        code$=Chr$(mac2pc(Asc(code$)))
    EndIf
EndIf
Print code$
Wend
CloseFile 0
CloseFile 1
Return
.Resultat
WBenchToFront_
WbToScreen 0
Window 0,10,10,500,80,$1000,"Essais",1,2
NPrint "SOURCE : "+source$
NPrint "CIBLE :  "+cible$
MouseWait
Free Window 0
Return
.Requester
 titlegadget$= TITLE_Systeme$
 bodygadget$=  MSG_Sens_De_Conversion$
 okgadget$=    MSG_PC_Mac$
 USEPATH easy
        \es_StructSize=SizeOf.EasyStruct
         \es_Title=&titlegadget$
          \es_TextFormat=&bodygadget$
          \es_GadgetFormat=&okgadget$
 bof=EasyRequestArgs_(*mywindow,easy,0,0)
Return
.Variable
 ; Titres des fenetres
 TITLE_Systeme$="MESSAGE DU SYSTEME"+Chr$(0)
 ; Message des fenetres
 MSG_Sens_De_Conversion$="Quelle est le Format
cible choisi ?"+Chr$(0)
 ; Message des boutons
 MSG_PC_Mac$="PC|Mac"+Chr$(0)
Return

mac:
Data 196,197,199,201,209,214,220,225,224,226,2
28,227,229,231,233,232,234,235,237,236,238,239
,241,243,242,244,246,245,250,249,251,252,160,1
76,162,163,167,183,182,223,174,169,168,180,168
,173,198,216,176,177,178,179,221,181,182,183,1
84,185,186,170,186,189,230,248,191,161,175,195
,196,197,198,171,187,201,202,192,195,213,206,2
07,173,209,210,211,180,213,214,215,255,221,218
,164,220,221,222,223,224,225,226,227,228,194,2
02,193,203,200,205,206,207,204,211,212,240,210
,218,219,217,245,246,247,248,249,250,251,252,2
53,254,255,255
Dc.b "$VER: Pece2Mac 1.000.A (06.11.94) WorkBench
3.0 Copyright A.D.F.I.",0
Even
```

Et maintenant voici comment faire pour trouver l'adresse de fonctionnement de notre propre programme :

```
FindTask_(0)
```

Comment trouver l'adresse de notre fenêtre :

```
mafenetre.l=PEEK.l(FindTask_(0)+184)
```

On peut remplacer 184 par son vrai nom pr_window.l si on a pris soin d'utiliser les includes du *Blitz*. Le suffixe .l est ici très important. C'est lui qui dit au *Blitz* que l'on utilise des entiers longs.

Comment faire apparaître les messages du système directement sur notre propre programme :

```
Poke.l(mafenetre)=-1
```

Ainsi, si votre disquette s'appelle "Vide", tous les messages du système comme "Le volume vide est plein" apparaîtront directement sur votre programme.

Comment faire une petite alerte maison :

```
alerte$=chr$(0)+chr$(52)+Chr$(27)+"Amiga fort
et vert pour toujours!"+chr$(0)+chr(1)
alerte$=alerte$+chr$(0)+chr$(42)+chr$(37)+"C'est
à méditer."+chr$(0)+chr$(0)
DisplayAlert_0,*alerte$,90
```

Le format à respecter pour DisplayAlert est (le numéro d'alerte, l'adresse de la chaîne de texte à montrer puis le nombre de lignes). La chaîne de texte doit se terminer par Chr$(0)+chr$(1) pour chaque ligne et par Chr$(0)+chr$(0) pour marquer la fin du message. Nous verrons bientôt comment utiliser tout ça grâce à une vraie petite démonstration en *Blitz*, mais ça c'est une autre histoire. ■

Amos fait sauter la bank

DAVID GAUSSINEL, CRÉATEUR D'ABANK

Qui suis-je ? Les éléphants me possèdent en grande quantité, en informatique je me présente sous les noms de Ram et Rom, on me perd en vieillissant et les célébrités écrivent les leurs. Bien joué, vous aviez trouvé, je suis la mémoire.

Une bank est en fait un espace mémoire géré par *Amos*. Vous pouvez avoir jusqu'à 65 535 banks en même temps, chaque bank ayant un numéro compris entre 1 et 65 535. *Amos*, par défaut, réserve les banks de 1 à 4 pour respectivement les Objets (images pour sprites et bobs), Icons (images pour icons), Music (musiques au format *Amos*) et Amal (le langage d'animation intégré à Amos). En plus de son numéro, chaque bank possède un nom de 8 caractères au maximum. On trouvera par exemple, les banks Sprites, Icons, Music, Asm, Samples, Menu, Amal, Resource, Pic.Pac., Tracker... Le nom de la bank indique bien entendu son contenu. Ainsi les banks Asm contiennent du code Assembleur qu'on peut appeler depuis l'*Amos*.

Depuis le Mode direct, après avoir chargé un programme *Amos* dans l'éditeur (par exemple *Filofax*) tapez la commande Listbank, et vous pourrez voir quelque chose ressemblant à :

```
2 - Icons    S: $00086170 L: 28
5 - Pac.Pic. S: $000AE638 L: 23968
```

Il vous sera ainsi possible de constater que le programme *Filofax* utilise deux banks, une Icons et une Pac.Pic.. La première contient les petites images nécessaires à l'animation des boutons, tandis que la seconde contient l'image compactée de l'écran grâce à la commande Spack. Essayez d'ailleurs depuis le Mode direct de taper Unpack 5 To 0. Vous vous retrouvez avec l'image de présentation de *Filofax*.

Les banks sont également de plusieurs types. On peut d'abord les classer entre Temporaire et Permanente. Pour *Amos*, les mots clés correspondant sont WORK et DATA. Les banks DATA (les permanentes donc) seront sauvées avec le programme, tandis que les banks WORK (les temporaires) seront effacées de la mémoire à chaque initialisation du programme et à sa sauvegarde.

Vous n'êtes pas non plus sans savoir que sur Amiga la mémoire a deux catégories : la mémoire Chip qui contient les données graphiques et sonores et la mémoire Fast qui contient... le reste. Les banks puisqu'elles sont des espaces mémoire, suivent ce principe et se classent donc entre bank CHIP (Sprites, Samples, Tracker, Music...) et bank FAST (le reste, bien sûr). A noter que les images compactées (par SPACK) sont tenues en bank FAST, ce qui peut être intéressant pour économiser de la mémoire Chip.

Utilisation

Prenons un exemple concret : vous désirez charger un fichier texte (au format Ascii) en mémoire pour lister son contenu. Vous pourriez bien sûr utiliser la méthode classique Open, Input, Close mais cela serait lent. Je vous propose donc de passer par les banks. On doit d'abord créer la bank par la commande Reserve as qui a quatre variantes : Reserve as work, Reserve as data, Reserve as chipwork, Reserve as chip data. Les deux premières versions réservent de la mémoire Fast en priorité pour des banks respectivement temporaires ou permanentes tandis que les deux dernières réservent de la mémoire Chip. Pour notre petit exercice nous écrirons :

```
Open In 1,'S:User-startup' :
L=Lof(1) : Close
Reserve As Work 50,L
```

La première ligne nous permet de connaître la grandeur du fichier que nous voulons charger qui est retourné par Lof(). Ensuite nous demandons un espace mémoire de L octets (la longueur du fichier donc) en mémoire Fast. La bank créée aura le numéro 50. Nous allons devoir charger notre fichier dans cet espace. On utilisera alors :

```
Bload 's:user-startup',50
```

Où 50 est le numéro de la banke de destination et s:user-startup le nom du fichier à charger. Pour pouvoir lire le texte contenu dans la bank, nous devons connaître son emplacement grâce à :

```
P=Start(50)
```

Puis nous allons pouvoir lire les chaînes alphanumériques du fichier par la boucle :

```
Do
    A$ =Peek$(P,65535,Chr$(10))
    Exit If P=Start(50)+Length(50)
    Add P,Len(A$)+1
    Print A$
Loop
```

L'instruction PEEK$ sert à lire en mémoire à partir de P sur une longueur de 65 535 octets à moins qu'elle ne rencontre le caractère Ascii 10 et dans ce cas elle s'arrête. En clair, elle lit les chaînes alphanumériques Amiga classiques qui se finissent par un code Ascii 10. L'EXIT sert à quitter la boucle si on dépasse la fin de la bank. Start() donne le début et Length() la longueur de la bank, les deux additionnés donnent donc bien la fin de la bank. Un ADD nous permet d'ajouter à la position P la longueur de la chaîne A$ plus un caractère pour le Chr$(10). Ensuite il nou suffit d'afficher A$.

Encore...

Quelques petites instructions utiles en guise de conclusion. ERASE n vous permet d'effacer une bank n de la mémoire tandis que ERASE ALL exterminе toutes les banks sans distinction. ERASE TEMP prendra soin de n'effacer que les banks temporaires. BANK SHRINK n TO I vous sera d'une utilité certaine pour réduire la longueur de la bank n à I octet. BANK SWAP a,b vous permettra de jongler avec les banks en échangeant la bank a avec la bank b.

Et pour la bonne bouche je vous donne l'instruction magique pour renommer une bank :

```
Poke$ Start(50),' DREAM  '
```

en prenant bien soin que le nouveau nom fasse huit caractères. ■

TURTLE BAY DIRECT

L'étang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20

DISQUES DURS

IDE SUPERDRIVE HD EXTERNE 400 Frs

(HD externe + cables IDE2.5/3.5)
sans aucunes soudures /manuel d'installation

INTERNE AMIGA 1200

80 Mo+cable	790 Frs
210 Mo + Câble	1390 Frs
345 Mo + Câble	1550 Frs
420 Mo + Câble PROMO	1790 Frs
540 Mo + Cable PROMO	2090 Frs

EXTERNE A 600 / A 1200

40 Mo SUPERDRIVE	790 Frs
80 Mo SUPERDRIVE	990 Frs
210 Mo SUPERDRIVE	1650 Frs
420 Mo SUPERDRIVE	1990 Frs
540 Mo SUPERDRIVE	2290 Frs

DISQUES DUR SCSI

40 Mo	690 Frs
105 Mo	990 Frs
210 Mo	1590 Frs

EXCLUSIF

Pour Connecter votre CD32 a un moniteur 1083,1084,1085s voila la solution:
CD32- LINK 90

EXTENSIONS MEMOIRES

A500 - 512 Ko sans horloge	200 Frs
A500 - 512 Ko avec horloge	250 Frs
A500 2 Mo Interne+CLK	**890Frs**
A500 Plus - 1 Mo	300 Frs
A600 - 1 Mo sans horloge	380 Frs

BARETTES SIMMS

256 Ko en 8 bits	70 Frs
1 Mo en 8 bits	285 Frs
2 Mo en 32 bits	**400 Frs**
4 Mo en 32 bits	**900Frs**
8 Mo en 32 bits	**1990 Frs**
16 Mo en 32 bits	3100 Frs

LECTEURS DE DISQUETTES

Externe tout Amiga 880 ko	400 Frs
Interne Amiga 500 880 ko	350 Frs
Interne Amiga 2000 880 ko	350 Frs
Interne Amiga 600/1200 880 ko	350 Frs

Lecteurs HD sur autres Page du Magazine

ACCESSOIRES

Joystick Quickshoot	40 Frs

SCANNER 64 TONS DE GRIS 700 FRS

Scanner couleur 4096	1590 Frs
Horloge Amiga 1200	190 Frs
Alimentation Amiga	320 Frs
Solo	199 Frs

Frais de ports :
Contactez nous pour le port

INCROYABLE !

PORT GRATUIT — GARANTIE 6 MOIS

AMIGA CD 32

1290 FRS

AVEC 3 JEUX

Oscar, Chaos Engine , Diggers

aucune garantie sur la manette

NOUVEAU

AMIGA CD 32 S-PORT

L'interface S-Port permet de relier une console CD32 a un Amiga via le port RS232 (série), livrée avec un CD domaine publique comprenant les logiciels de Transfert .

AMIGA S-PORT : 450 Frs

Connectez un CD Rom multimédia double vitesse sur votre Amiga , , connectez une CD 32 grâce à l'interface Amiga CD32 S-PORT !

S-PORT + CD 32 + 3 JEUX 1590 FRS

INFO

DEPT S.A.V.

CE DEPARTEMENT EST A VOTRE DISPOSITION POUR TOUTES REPARATIONS SUR LA GAMMES DES MACHINES AMIGA, AINSI QUE LES MONITEURS. CABLAGE EN TOUTE HEURE.DEMANDEZ NOUS UN DEVIS POUR VOS REPARATIONS TOUT DEVIS SERA FACTURÉ 100 FRANCS , DEDUCTIBLE DU MONTANT DE LA REPARATION. CONTACTEZ NOTRE SERVICE RÉPARATION

LOGICIELS

LOGICIELS

Starter Pack (4 logiciels)	99 Frs
Kindword - Fusion Paint - Kick Off - F18	
My first Amiga (4 logiciels)	50 Frs
Superword - Rtype2 - Championship golf - Shanga	
Maxiplan plus (tableur)	90 Frs

AMIGA 1200 / 4000

Amigavision Professional	**290 F**
True Paint 2.0	**150 F**
Broadcast Titler 2.0	300 F
Securty Key 2.0	300 F
Diaporama	250 F
Screen Maker	200 F
Softfaces	200 F
Mr Backup Profesional	200 F
Mac to dos	200 F
The Works	300 F
online 2.0	250 F

Les logiciels ne sont ni repris ni echanges
Dautres logiciels et jeu sont dispo en quantite unitaire , nous contacter.....

CD 32 +COMMUNICATOR II LITE

1590 FRS

CD 32 +COMMUNICATOR II

1750 FRS

CD 32 + PHOTOLITE +

1300 FRS

Stocks De Machines Neuves

A1200 +Mega Pack	2690 F
A1200 +Pack Jeux	2450 F
A1200 + HD PROMO	NC
A600 + Pack Jeux	1090 F

Moniteur Microvitech

1435 2790 F

DEPARTEMENT OCCASIONS

Matériel en parfait état de marche, révisé par nos soins, ce matériel peu présenté quelques défauts d'aspect (rayures, taches ect ..) Quantité limitée, livré complet avec doc et notice .
Materiels Neuf dispo contactez nous au 70 66 44 25

Carte Amiga 500 nu	**250 F**
Carte Amiga 500 Plus nu	**400 F**
Carte Amiga A2000	**1200F**
Carte Amiga A3000	**1800 F**
Clavier A500/A600/A1200	**130 F**
Amiga CDTV	**900 F**
Moniteur couleur 1083 S	**NC**
Moniteur Couleur 1085 S	**NC**
Moniteur Couleur 1084 S	**NC**
Clavier CDTV Noir	**250 F**
Clavier A4000 Azerty	**350 F**
HD 2.5 toutes capacitées	**N.C**
Manuel AREXX	**50 F**
Scanner sharp couleur a plat	**3500 F**
Pack Alter Audio prise midi + Soft	**90 F**
Home Vidéo Kit Genlock +soft	**350 F**

Pack dynamite complet 150 F

Voice Master Digitalisateur	**120 F**
Cable DB9 / DB9 Male	**50 F**
Télécommande CDTV	**200 F**
Workbenh 3.0 + Manuels	**150 F**
Workbench 2.05 + Manuels 3.0	**100 F**
Cable Peritel Amiga	**30 F**
Roms 1.3,2.04,2.05	**145 F**
SOFTS alter audio	**150 F**

DEPARTEMENT PC ET PORTABLES:
Moniteurs,cartes meres, carte video,claviers, lecteurs,memoires,boitiers, portables,un grand choix vous attends contactez nous.....

MONITEUR COULEUR POUR TOUT AMIGA AU PRIX DE 990 FRS TTC

Tout nos prix sont TTC . Payement En CB CHEQUE CRBT POSTE ET SERNAM Offres Valables dans la limite des stocks disponibles .
Vous recherchez un article spécifique qui ne se trouve pas dans cette publicité ? contactez nous, nous essayerons de vous satisfaire

La Dreamette vous répond

Ma déclaration

Bonne année Dreamette de mon coeur,

En ces derniers jours de 1994 qui se meurt et qui heureusement pour nous et malheureusement pour les autres n'emportera pas avec elle cet ami'gars que nous aimons tant. Je sens que ça énerve de voir l'Amiga maintes fois condamné et n'ayant pas encore rendu l'âme. Et c'est là que réside son secret : ça n'est pas un ordinateur destiné à de sombres tâches de sous-traitance d'intelligence artificielle ; il n'a pas non plus une puissance de calcul extraordinaire, ce qui lui évite d'ailleurs le ridicule des Power Mac et des Pc Pentium (je te dis que c'est moi le plus rapide, na !). Non, il n'a rien de tout cela certes, mais il possède ce qu'aucun autre support informatique n'aura jamais : une AME. Asseyez-vous devant votre Amiga et écoutez-le vous chuchoter quelques mots doux dans le creux de votre esprit (NDLR : pas trop creux tout de même !). Donnez-lui un disk et sentez-le s'insinuer en vous, excitant vos sens, exaltant votre créativité (...).

Oui, écoutez-le, votre Amiga, écoutez battre son coeur et laissez-le vous emporter dans son monde magique... et défendez-le du plus fort que vous le pourrez car s'il meurt, ce n'est pas une simple machine que vous perdrez, c'est un ami, un véritable ami, de ceux dont la nostalgie se nourrit : votre frère de rêves. Alors merci à vous qui vous battez pour mon 1200, pour leurs 500, 600, 3000, 4000... vous l'équipe de Dream (...). Oui merci à vous Dreamers, que j'ai découvert il y a maintenant un peu plus d'un an et qui faites chaque mois une revue plus belle (...).

Merci aussi à toutes ces équipes de développeurs qui ont poursuivi leurs efforts sur notre machine et qui ont sorti ces jeux surpassant tout ce qui peut se faire ailleurs en scrollings, couleurs, graphismes, vitesse (comme quoi être surpuissant ne sert pas à grand chose...). Merci à David Pleasance (le racheteur de l'Amiga) de se démener comme un (roi) lion afin que l'Amiga prenne sa place qui lui appartient dans ce monde de brutes. Car quoiqu'en pensent ces pseudo-journalistes de revues ludiques, l'Amiga a tout l'avenir devant lui et 1995 sera à ne pas en douter, l'année du sacre de l'Amiga roi (...). Et dire que ces mêmes crétins ont noté 30 % un jeu admirable comme *Zeewolf* ou encore 50 % à *Football glory*, vraiment extraordinaire avec toutes ses animations qui le démarquent totalement de *Sensible world of soccer* et autres jeux de foot. Avez-vous déjà vu la pin-up interrompre un match en se dénudant sur le terrain, le joueur expulsé poursuivre l'arbitre, le soigneur utiliser sa bombe miracle faisant pschitt-pschitt, le spectateur poursuivi par le Bobby et entrant sur le terrain, le chien et pour finir le tunnel, les photographes, le présentateur télé, les feux de Bengale, la remise de la Coupe lors de la finale ? Le tout agrémenté d'une maniabilité exemplaire avec en plus les remises de volée sur les centres venant des ailes, les ciseaux retournés et les commentaires "*What a magnific goal*", les unedeux, les accélérations... Je voudrais vraiment remercier la Croteam (les créateurs de ce soft) pour ce fantastique logiciel et surtout pour le suivi de leur production : en effet la première version que j'ai reçu ne plantait pas en cas de match nul comme votre version, mais avait plusieurs bugs (animations manquantes dans les finales, affichage du résultat de la finale sans la jouer, mauvais choix du maillot par l'ordinateur...). J'ai alors adressé un courrier à Black legend relatant tous les problèmes rencontrés avec ce jeu (inutile de préciser que j'avais au préalable renvoyé la carte de garantie fournie avec le jeu) sans me faire trop d'illusions. Qu'elle ne fut pas ma surprise de recevoir moins de deux semaines plus tard une enveloppe provenant de Mark Sheehan travaillant chez Black legend, contenant deux disks et une lettre m'expliquant que ces disks corrigeaient la plupart des bugs et que je recevrais prochainement une autre update corrigeant le problème du choix du maillot. Mais un autre problème est alors apparu : lorsque je lançais le jeu à partir du disque dur, il crashait à la fin du premier match. Heureusement, j'ai rapidement trouvé la solution : il suffit de mettre n'importe quel disk dans le lecteur interne du 1200 ou du 4000. Je rappelle que ce produit n'est pas disponible pour les 500 ou autres 600... il était temps que les éditeurs pensent à l'avenir et laissent un peu de côté ces machines superbes mais vieillissantes pour enfin se consacrer à des productions au niveau des nouvelles générations. D'ailleurs, avez-vous vu le dernier hit de Virgin entièrement dédié aux machines AGA : *Le roi lion* ? Je l'ai découvert grâce à un disk démo du mag anglais *Amiga format* et je n'ai pu m'empêcher de le commander il y a quelques jours chez Premier mail order. C'est exceptionnellement extraordinaire. C'est fluide, c'est coloré, c'est frais, c'est beau, c'est grand, c'est géant. Les animations sont superbes, surtout celles du lionceau que vous incarnez... et que dire des animations d'attente lorsque vous n'avez pas touché le joy depuis un certain temps et que le lionceau s'amuse avec les papillons. Quand on voit de tels jeux, on ne peut que crier bien haut et fort : vive l'AGA.

D'autre part, je voudrais répondre à Cédric (cf Dream n° 14) qui n'achète que les bons jeux et qui se procure les autres en version pirate : comme la proportion de daubes est très faible sur Amiga, comment appelle-t-il les autres ? Ou alors pour lui, les bons jeux sont les jeux exceptionnels et dans ce cas, il n'a qu'une dizaine d'originaux, le reste n'étant que du piratage. D'ailleurs, j'aimerais qu'il m'explique comment, au-delà d'une dizaine de jeux intéressants en sa possession simultanément, il trouve le temps de jouer souvent avec chacun d'entre eux. A mon avis, cela ressemble davantage à de la mégalomanie qu'à l'intérêt envers les softs. En plus, s'il

travaille, j'aimerais voir sa tête si à la fin du mois, c'est un autre type qui prend son salaire... je pense qu'il crierait au voleur et qu'il porterait plainte immédiatement. Eh bien je lui crie bien haut et fort : *"Cédric tu n'es qu'un voleur"*, ainsi qu'à tous les pirates et utilisateurs de softs piratés. Au fait (...), je suis parfois écoeuré que certaines personnes aient les jeux avant moi et ce en version piratée par un soi-disant contact sur Lille qui importerait ses softs de Belgique (et qui passe ses annonces dans les journaux de la région). Mais faites quelque chose, aidez-nous, dites-nous ce que l'on peut faire contre ces gens là ; donnez-nous des idées... Par avance merci pour l'aide que vous pourriez nous apporter et sachez que je suis totalement prêt à vous aider si vous daignez vous engager dans la lutte contre le piratage, et je suis certain que nombre de vos lecteurs seront d'accord avec moi.
Stéphane, Annezin

Cher Stéphane,
Tu t'apercevras sans doute que j'ai dû modifier (et raccourcir !) ton courrier de cinq pages bien tassées. Désolée, je ne pouvais pas tout placer (surtout les passages sur les concurrents...). J'espère que tu ne m'en voudras pas. En tout cas, j'ai bien aimé ta déclaration d'amour pour l'Amiga (et pour moi, rien du tout ?). A propos du piratage, je pense que notre position est très claire (cf les numéros précédents) : si l'on veut que les éditeurs continuent à développer sur l'Amiga, il faut combattre le piratage, en filtrant les PA par exemple... ce que nous faisons et c'est pour cela que tu ne trouveras aucune petite annonce du même type que celle que tu nous a envoyé (comme : "vends Amiga 1200 + 600 jeux + 2 manettes : 3 000 francs !"). Mais attention, je crois qu'il ne faut pas non plus tomber dans l'excès inverse, c'est-à-dire utiliser la force (cassons du pirate !)... il faut tout simplement faire comprendre aux utilisateurs de l'Amiga que l'avenir de leur machine en dépend (surtout actuellement, en plein rachat de l'Amiga, voir la rubrique Actualités de ce numéro).

Problème de démarrage
Salut Dreamette,
Heureux propriétaire d'un Amiga 1200 possédant un disque dur de 170 Mo, je n'arrive plus à le démarrer; en effet, un message apparaît sur l'écran : "not a Dos disk in drive Dh0" (Dh0 étant la partition que j'ai nommé Work). Pour me servir de mon 1200, je dois insérer la disquette Workbench dans son lecteur interne. Que faire ?
Amigalement,
Philippe, Bois Colombes

Hello Philippe,
Ah ça sent le cambouis... ça faisait longtemps que je n'avais pas répondu à un courrier technique. D'après Bioman, le cybertechnicien de la revue, il faut que tu reformates ta partition "Work:". Attention, toutes tes données se trouvant sur cette partition seront perdues ! (Bioman m'a aussi dit qu'il fallait lire sa rubrique destinée aux débutants car dans cette rubrique, il a déjà parlé des problèmes dûs aux disques durs).

NEW TECH VIDEO
34, rue de Malte 75011 Paris
43.57.60.06
Fax 43.57.99.29 - Métro Oberkampf
Horaires: A partir de 14H le Lundi - 10H-19H non stop - Mardi à samedi

Plan New Tech Video
Oberkampf
Boulevard Voltaire
Rue de Malte
NTV
Rue Ramponeau
Rue J.P. Timbaud

Reprise de vos PC pour tout achat d'Amiga.

AMIGA HARD
CD32+S-Port 1490F
CD32+4 jeux.....1100F
CD32 (OKAZ)+jeux 800F
FMV.....1790F
FMV(OKAZ).....1390F
AMIGA 500(OKAZ).....800F
AMIGA 600(OKAZ)...1000F
AMIGA 2000(OKAZ).1500F
AMIGA 1200(OKAZ).1900F
MONITEUR(OKAZ) 900F
AMIGA 1200(Azerty) .2690F
AMIGA 1200(Qwerty)...TEL
AMIGA 1200+DD340Mo 3900F
AMIGA 1200+DD420Mo 4100F
SOURIS TOUT AMIGA 150F
ALIM.A500 à A1200.....490F
MANETTE 20F
512 K SH (A500).....200F
512 K AH (A500) 250F
1 Mo SH (A500+).....300F
1 Mo SH (A600) 449F
1 Mo AH (A600) 490F
Ext.Mém/0MoA1200.....690F
Ext.Mém/4MoA1200...1590F
C Mém/8Mo A1200.....2590F
M-Tec 123028/0KoA1200.1590F
M-Tec 123028/4Mo A12002390F
Cobra 122828/0KoA1200..1690F
Cobra 1228 28/4Ko A1200 2490F
Cobra 1240 40/0Mo A12001990F
Cobra 1240 40/4Mo A12002790F
Mongoose 50/0Ko Copro .2990F
Mongoose 50/4Mo Copro 3790F
SIMM 4Mo 1000F
SIMM 8Mo 2500F
change kickstart manuel 199F
ROM 1.3 .....199F
ROM 2.0 .....199F
communicator lite 590F
Kit développeur 3.1 .....150F
I 1230 Matri Commodore ...890F
Icouleur ExecJett IIc ...2590F
CarteSCSIA2000 .....590F
Carte Extension pour A2630..500F
Lecteur 51/4 externe 250F
Lecteur 3 1/2 externe 430F
HANDY SCANNER+OCR pour A500 et 500+ 890F
MODEM 2400.....300F

ENCEINTES 2X25W....290F
DSS.....390F
JOY INFRAROUGE 150F
MIDI 2OUT/1IN/1THRU 290F
LECTEUR 5 1/4 ext. 300F
AT ONCE POUR A500.600F
SECUREKEY A2000....350F
MULTISTART II 290F
VOICE MASTER CDTV....120F
FLAMITEL II+cable 290F

SOFT
Kick Off 50F
Kick Off 2 + Player Manager 50F
Great Courts 2 + Championship golf.50F
Zool.....50F
R-Type + Time Machine + Gee Bee Air Rally + Ports of call + Super Ski.....50F
Infofile + Fusion Paint + Fighter Bomber + Shangai +Cadaver +Kick off 2 +SpindizzyWorld 90F
Deuteros.....90F

UTILITAIRES
Broadcast Titler 500F
Vista Pro 200F
Video Titler Aegis 100F
Video Titler Scala 490F
Scala.....250F
Scala MM20.....1000F
Amiga Vision.....250F
Disk Labeler....s.....100F
CanDo 50F
The Works Platinium ED450F
Viza Write Desktop 100F
Video Backup System....550F
Pack de fonts.....100F
MS Backup Pro.....100F
Hisoft Basic 350F
Mac 2 Dos.....400F
Maxiplan Plus 400F
True Paint.....150F
Lunar Construction Set..100F
Video Music Box.....100F
Clip Art 100F
Diaporama.....100F
Screen Maker.....100F
Assempro 150F
Sonix 50F
Climate.....30F
Livre comprendre son amiga
ED le gd moulin.....270F

COMMANDE: NEW TECH VIDEO
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
N° de téléphone : ..... Machine : .....

DESIGNATION	Qté	PRIX
FRAIS DE PORT 50 Frs Poste – 100 Frs console		
TOTAL À PAYER		

CHÈQUE o * MANDAT LETTRE o CARTE BLEUE o
DATE EXPIRATION : . . / . . Signature : .....
* Protégé par Cheque Service - RC : 397 476 128
Dans la limite des stocks disponibles - Les prix sont modifiables sans préavis

P e t i t e s a n n o n c e s

Ventes

Vds genlocks Gst gold pro : 3 000 F, Gst 1000 : 1 000 F, Gst Spf : 2 000 F et lot Retina + VLab : 3 000 F. Contacter Laurent au 43 34 28 66.

Vds compil jeux pour 1200 avec Simon the socerer, Ishar II, Shortgrey, Curse of enchantia : 300 F. Tél : 35 48 01 35 le week-end.

Vds A1200 + HD 80 Mo + Ext Mem PCMCIA 2 Mo + Ext Mem 32 Bits + Copro + Horl + Mon coul + Jeux orig + Disks. Prix : 4 500 F. Tél : 43 77 83 67. Après 18 h.

Vds Amiga 600 + 1 méga + 2 manettes + 50 disks : 1 000 F + 8 jeux originaux récents (94). Tél : 48 54 75 55. Francis.

Vds A500 1 Mo + moniteur 1085S + jeux + utililaires + digitaliseur stéréo + softs (tbe) prix : 3 500 F. François au : 64 58 67 11.

Vds A2000B ECS KS 2.04, WB2.1, CPU68030 25 Mhz, DD 105 Mo Scsi, 6 Mo Ram, carte Pc XT moniteur 1084S : 6 000 F. Tél : 74.61.21.25. Jean.

Vds Print Apple à aiguilles : 300 F et vds scope Sony pour effets vidéo parfaits sur Amiga . Contactez-moi au : 46 30 54 97.

Vds A600 + moniteur + imprimante Citizen + joystick + jeux et disquettes le tout : 1 500 F en tbe. Tél : 69 51 09 72.

Vds A2000 + A3001 68030 8 Mo + DD 100 Mo cartes Pc 286 + 2 et Hernet (réseau) + magni + lect int syquest 44 Mo, faire offre. Tél : 55 06 09 41 après 18 h.

Vds Amiga 1200 oct 93 + très nombreux jeux : 2 000 F. Bulteau Vonnic 55, rue des Naudières, 44400 Rèze. Tél : 40 75 53 55.

Vds A1200 + Mon 1084 + Blizzard 28 Mhz + HD 80 Mo + lect ext + joystick + 120 disks. Tél : 30 74 43 04. Gilles.

Vds Amiga 1200 + disque dur 80 Mo. plein : 2 600 F. Tél : 46 81 38 06. Après 18 h.

Vds Amiga 1200 ddur 420 Mo ss garantie + ext + imprimante : 7 000 F ou séparément. Tél : 57 51 60 07. Guillaume (33).

Vds Amiga 4000/30 4 Mo dd 120 sous garantei : 5 500 F. Tél : 64 02 62 11. Claude.

Vds imp Citizen Swift 24 : 900 F + moniteur 1084S : 500 F + carte mém blizzard 4 Mo : 1 100 F. Francis, 7, rue Tulipes, 69680 Chassieu. Tél : 78 90 27 73.

Vds DD60 Mo Scsi pour 600/1200 neuf : 700 F (interne vendu avec nappe et logiciel) Tél : 32 46 12 08. Dpt 27.

Vds disque dur interne 80 Mo pour A1200. Jérôme au : 49 09 15 24.

Vds Overdrive 420 MB avec 300 MB de logiciels : 3 500 F/250 F doc Imagine 3.0 Cal.24 VF. Le Douaron Yannick, 54230 Neuves-Maisons.

Vds A1200 : 1 400 F. Tél : (1) 60 20 95 69. Emmanuel.

Vds Mortal kombat II: 150 F + Scala vidéo titler : 150 F + Final copy II : 200 F + budget familial : 100 F. Tous originaux. Tél : 76 05 40 79 21 h.

Vds digitaliseur Vidi-Amiga 12 : 350 F + Multipaint : 75 F. Kindwords III : 200 F. Pascal Revellin au : (1) 39 71 99 93. Répondeur.

Vds originaux, Manchester united VF, Dune II VP, The patrician VF. 100 F pièce. J.M. Rolais, 2, rue des Roitelets, 77300 Fontainebleau.

Vds A2000B KS 2.04 + HD 40 Mo + 7 Mo Fast + 1084S + carte Pc a 2286 + ext mémoire + 5"1/4 + divers. Tél : 74 95 60 34. Robert.

Vds A4040 + 10 Mo + DD 120 Mo + DD 420 Mo + écran 1960 + EGS 2 Mo + lecteur ext + digitaliseur son. Prix : 25 000 F. Tél : 84 43 31 29.

Vds jeux Universe, 5fi, Port of call, etc. Le lot de 6 : 500 F + lecteur laser portable : 600 F. Tél : 66 61 23 82.

Vds A500, moniteur coul + ext 512 Ko + lecteur externe + manette, souris, tapis + 300 disks : 2 500 F. Tél : 60 86 59 59. Demander Patrice.

Vds A1200 6 Mo Ram 120 Mo dd interne + Dss 8 + copro à 25 Mhz + 150 jeux + Pad + La bible Amiga + revue : 4 000 F : 64.70.00.05.

Achats

Amiga 1200 achète tout jeux comptatibles ou news. Ferard J-Christophe 134, avenue de la République, 14800 Deauville.

Achète la carte Full Motion vidéo pour CD-32. Tél : 89 25 72 14. Demander Stéphane après 17h30.

Achète originaux des jeux suivants : Curse of the azure bonds, Pool of radiance, Champions of krynn, Secret of the silver blades, Death knight of krynn, Gateway to savage frontier, Fate : gates of dawn. Faire offre au : 25 92 44 87.

Vds, éch jeux util + ach lect ext, DD A1200. Prix raisonnable. Selva G, Lot les Saladelles Hameau de Saliers, 13200 Arles.

Contacts

Regroupement de fans de consoles et de jeux vidéo sur le Minitel par le : 3614 code CNX*# paddle.

Echange Rise of the robots contre Ultimate body blows et Chaos engine contre un jeu de foot sur CD-32. Tél : 45 95 29 42 Alex.

Cherche contact sur A500/A1200. Tél : 48 66 15 73. Après 17 h. Demander Gérald.

Ch. contact pour avoir des cours de programmation sur Amos Paris et région Par. Libre la journée. Tél : 54 48 48 40.

A tous ceux que j'ai oublié, ma nouvelle adresse : Bail Sylvain, 7, Impasse des Fleurs, 44730 Tharon Plage.

Echange éducatifs sur Amiga et Pc anciens et nouveaux. Claude Gindre, 11, rue de Prompsault, 24660 Notre Dame de Sanilhac.

Pour passer une petite annonce - Dream n°15

Les petites annonces sont gratuites et prioritaires pour les abonnés, 20 francs pour les non-abonnés en chèque à l'ordre de Posse Press/PA, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris. Seules les petites annonces rédigées sur le bon original de ce numéro et reçues avant le 5 du mois pour le mois suivant, seront publiées. La vente et l'échange de logiciels concerne uniquement les orlginaux. Dreom se réserve le droit de refuser toute annonce portant à confusion. - Rubrique : ❑ Achat ❑ Vente ❑ Contact

NOUVEAUX PRIX !

OVERDRIVE +

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

L'Overdrive+ est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA. Compatible avec la norme standard de disques durs IDE ainsi qu'avec la nouvelle norme Enhanced IDE, l'Overdrive+ permet des taux de transfert de données jusqu'à 3 Mo/s. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci, se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.

Overdrive+ 170 Mo ..... **1 490 F**
Overdrive+ 250 Mo ..... **1 790 F**
Overdrive+ 420 Mo ..... **2 190 F**
Overdrive+ 560 Mo ..... **2 490 F**

Disques durs livrés formatés et installés avec 10 Mo de DP de la collection AmigaBox du Bibler Production !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23
99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 12h00 et de 14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

OVERDRIVE Combo

Overdrive équipé d'un connecteur externe pour lecteur de CD-ROM Overdrive-CD. Comme l'Overdrive+, il est également compatible avec la nouvelle norme Enhanced IDE et permet des taux de transfert de données jusqu'à 3 Mo/s. Il permet l'utilisation simultanée d'un disque dur et d'un CD-ROM sur l'unique port PCMCIA de l'AMIGA.

Overdrive Combo 270 Mo, équipé d'un disque dur EIDE Western Digital ..... **2 190 F**
CD Extension : extension lecteur CD-ROM pour Overdrive Combo ..... **1 490 F**
Mise à jour Overdrive en Overdrive Combo ..... nous consulter

PROMO !

Digitaliseurs ROMBO

Vidi (12) : digitaliseur vidéo PAL ou YC. Compatible AGA. Multi-tâches, convient pour tout modèle d'AMIGA.
PROMO Vidi (12) ..... **690 F**
Vidi (12) & (24) RT : digitaliseur 12 ou 24 bits Temps Réel à partir d'un signal PAL, SECAM, NTSC ou YC. Compatible tout AMIGA.
PROMO Vidi (12) RT ..... **1 190 F**
PROMO Vidi (24) RT ..... **1 990 F**
Megamix-Master : digitaliseur audio stéréo ..... **350 F**

AMIGA 4000

SCAN DOUBLER : permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 Khz, même le "Boot Menu" et les jeux, sur un moniteur VGA standard (fréquence horizontale de 30 Khz minimum), compatible Picasso II. **SUPER PROMO** ..... **1 190 F**

SIMM 4 Mo 32 bits ..... **990 F**

Disques durs IDE 3,5"

IDE 3,5" 250 Mo ..... **1 490 F**
IDE 3,5" 340 Mo ..... **1 690 F**
IDE 3,5" 420 Mo ..... **1 890 F**
IDE 3,5" 560 Mo ..... **2 190 F**

AMIGA 1200

Lecteur interne 880 Ko A500 ..... **390 F**
Lecteur externe 880 Ko tout AMIGA ..... **340 F**
Câble périfel pour AMIGA ..... **90 F**
Nappe de disque dur IDE 2,5"->2,5" ..... **70 F**
Nappe de disque dur IDE 2,5" -> 3,5" ..... **90 F**
Livre 'Comprendre et bien exploiter son AMIGA' avec 2 disquettes, pour WB jusqu'au 3.0 et 3.1 ..... **250 F**

NOUVEAU PRIX !

OVERDRIVE CD

Le premier lecteur CD-ROM PCMCIA pour AMIGA
avec
Emulation complète de la CD32
Logiciels pour CD Audio et CD Photo

L'Overdrive CD permet enfin à l'AMIGA 1200 d'exploiter l'immense logithèque existante sur ce support : la plupart des jeux et des titres pour le CDTV et pour la console CD32, les collections de programmes du domaine public, d'images, de polices de caractères et de dessins pour la PAO. L'Overdrive CD lit également les CD-ROM PC, Macintosh, les CD Audio et les CD Photo. Livré avec son environnement logiciel et un CD de Domaine Public de la collection Almathera, Aminet ou autre selon arrivage ..... **1 690 F**

CD Extension pour Overdrive Combo : lecteur de CD-ROM pour contrôleur de disque dur Overdrive Combo ..... **1490 F**
Mise à jour d'un lecteur de CD-ROM Overdrive-CD pour le connecter à un Overdrive Combo ..... nous consulter

NOUVEAU !

ATURBO 1228

"3 fois mieux qu'un A1200"

Carte accélératrice A1200 avec un processeur Motorola **68020 cadencé à 28 Mhz + horloge sauvegardée** temps réel + supporte PLCC pour accueillir une mémoire PLCC de 14 à 40 Mhz + extension mémoire par barette SIMM 32 bits jusqu'à **8 Mo de FAST RAM 32 bits.**

ATurbo 1228 à partir de ..... **990 F**
ATurbo 1228 4 Mo ..... **1 890 F**
Option coprocesseur 68882 ..... **650 F**

AMEM-32

Carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée temps réel, support co-processeur PLCC pour 68881/68882 et 4 Mo de RAM ..... **490 F**
2 Mo interne pour A500, ext. à 4 Mo ..... **790 F**
SIMM 32 bits de 4 Mo de RAM ..... **990 F**

DISPO !

SWITCH-ITT 1200

ELTEC 1.3 sélecteur de ROM électronique 1 3/3 0 pour AMIGA1200. Passe du Kickstart 3.0 d'origine au 1 3 pour permettre à tous vos anciens jeux de fonctionner sur votre AMIGA 1200. Livré avec ROM 1.3 ..... **490 F**

SWITCH-ITT 500/2000

Sélecteur de ROM électronique pour AMIGA 500 et 2000. Passe du Kickstart 1.2/1.3 au 2 0 ou inversement simplement à l'aide du bouton gauche de la souris en installant votre Amiga. Manuel en français et schéma fourni.
Switch-ITT (sans ROM) ..... **200 F**
ROM 1.3 ..... **170 F** **ROM 2.04** ..... **180 F**

Composants

Gary 5719, CIA 8520 ..... **160 F**
Paula 8364 ..... **280 F**
Denise 8362 ..... **230 F**

NOUVEAU !

OVERDRIVE "Z"

L'Overdrive "Z" est la version pour bus Zorro, Amiga 2000, 3000 et 4000 des périphériques pour Amiga. Grâce à ses deux connecteurs Enhanced IDE, il permet la connexion simultanée d'un lecteur de CD-ROM IDE/ATAPI et de disques durs Enhanced IDE. L'Overdrive "Z" peut être équipé de lecteurs de CD-ROM double, triple ou quadruple vitesse et de disques durs EIDE comme l'Overdrive+. Livré avec son environnement logiciel pour CD-ROM: installation, logiciel CDDA pour les CD Audio, Carrousel pour les PhotoCD et émulation CD32. Comme l'Overdrive-CD, l'Overdrive "Z" est compatible ISO 9660, il lit également les CD-ROM PC, Macintosh, les CD Audio et les CD Photo. Livré avec un CD-ROM double vitesse 300 Ko/s ..... **1 990 F**
Livré avec un CD-ROM triple vitesse 450 Ko/s ..... **2 990 F**

les meilleurs CD-ROM

Gold Fish (toute la collection de Fred Fish : toutes les disquettes de 1 à 1000 sur 2 CD) ..... **240 F**
Frozen Fish ..... 190 F
Fresh Fish : toutes les nouveautés de Fred Fish sur CD ..... 240 F
CD CAM, la fameuse collection DP du Club Amiga Montreal sur 2 CD ..... **240 F**
Almathera CDPD Vol. 1, 2, 3 et 4 ..... **190 F**
Lock N'Load, des centaines de jeux DP et Shareware pour CD32 ou Amiga+CD ..... **190 F**
Almathera CD DEMO Vol. 1 et 2 ..... 190 F
Multimedia Tool Kit ..... **190 F**
Aminet 3 ..... **110 F**
Aminet 4 ..... **90 F**
Imagine CD, pour tout les fans d'imagine et de 3D sur PC et sur AMIGA ..... **390 F**
Gratik CD 1 & 2, CD 100% graphisme ..... **140 F**
Euroscene 1, des milliers de démos ..... **140 F**
Emerald Mine : 10000 niveaux de ce jeu extraordinaire ..... 140 F
Sexual Fantasies (interdit -18 ans) ..... **290 F**
Tous les autres CD de Phoenix DP .. .. nous consulter

TURBOPRINT PROFESSIONAL 3.0

Le gestionnaire d'imprimante indispensable !
Impression jusqu'en 16 millions de couleurs ou en 256 niveaux de gris. Elimine les effets de bandes sur les imprimantes matricielles et jet d'encre. Correction Gamma des couleurs. Support des cartes graphiques Picasso, Spectrum, etc... des cartes multi-I/O. Impression standard, copie d'écran ou directement à partir d'un fichier AMIGA ou PC. Impression automatique de posters. Multi-tâches, entièrement transparent pour l'utilisateur. Support de nouvelles imprimantes : Canon BJC-600, Epson Stylus et Stylus Color, HP DeskJet 500-1200C, HP LaserJet IV...
TURBOprint Professional 3.0 ..... **490 F**
Mises à jour TURBOprint ..... nous consulter

Prix TTC valables à partir du 19 décembre 1994. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie : nous consulter. Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de restockage et/ou de reconditionnement. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port et d'emballage : 60 F. Contre- remboursement : 100 F. Frais d'expédition des ordinateurs, des moniteurs et des colis de plus de 2 Kg : nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TELEPHONE DOMICILE ..... DATE .....
TELEPHONE BUREAU .....
SIGNATURE

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	Frais de port	
	TOTAL	

☐ Règlement à la commande par chèque
☐ Règlement en contre-remboursement

DREAM'S

N° 1 - ref P01
Jeux : Hired guns, Space hulk, Genesia...
Jeux CD : Pinball fantasies, Diggers, Oscar...
Disquette
Dss, logiciel musical commercial complet - Tetris pro, tetris de qualité commerciale - Hermes, téléchargez sur le 36-15 ADream - démo du mois.

N° 2 - ref P02
Jeux : Cannon fodder, Alien breed II... Jeux CD : Zool, Sleepwalker, Labocode...
Disquette
Amos Turbo, extension Amos - Praxitel, émulateur minite - 5 jeux + 1 démo.

N° 3 - ref P03
Jeux : Second samurai, Jurassic park...
Jeux CD : Microcosm, Sensible soccer...
Disquette
Cinemorph, logiciel commercial de morphing - Space invasion, space invaders - Xmas lemmings.

N° 4 - ref P04
Jeux : Mister Nutz, Simon, Bubba... - Jeux CD : Labyrinth, Wing commander...
Disquette
Quickwrite, traitement de textes commercial - Virus checker, anti-virus - Klondike, jeu de réussite + 1 démo.

N° 5 - ref P05
Jeux : Brian, Skidmarks, Nord & sud...
Jeux CD : Defender of the crown, Dennis...
Disquette
Skidmarks, une course de voitures - Abackup, logiciel de sauvegarde de disque dur - Cocktail, 70 fiches cocktail - Programmes en Amos.

N° 6 - ref P06
Jeux : Darkmere, Legacy of sorasil, Zool II...
Jeux CD : Bubba, Disposable hero...
Disquette
Personal paint, logiciel commercial de dessin - Nibble, jeu d'action - Bioz II, calcul de biorythmes - Programmes en Blitz basic.

N° 7 - ref P07
Jeux : Beneath a steel sky, K240...
Jeux CD : Chaos engine, Lotus, Fury...
Disquette
Canon studio, logiciel d'impression - Dotz et dés, jeux de réflexion - Hemroids, classique d'arcade - Calendar, calendrier perpétuel.

N° 8 - ref P08
Jeux : J. Pond III, Heimdall II, Benefactor...
Jeux CD : Gunship 2000, sexual fantasies...
Disquette
Personal font, logiciel commercial de fontes - Proker, un poker comme au casino - Monaco et Croak : 2 jeux d'arcade.

N°9 - ref P09
Jeux : King's quest VI, Banshee, Impossible mission, Ishar III
Jeux CD : Photolite, Video creator, Ultimate body blows, Bridge...
Disquette
Abank, gestionnaire de comptes -
Deluxe galaga, mega-shoot'em up - Ed Player, Tetriz.

n°10 - ref P10
Jeux : Kid chaos, Universe, D-Day...
Jeux CD : Banshee, Zool II, Brian the lion, Legacy...
Disquette
Jeux : Qbic, Dr Marion - Utilitaires : ABC Dir - Super duper (copieur), Imploder (compacteur) - Démos : Chunky maze, Assembly.

N° 11 - ref P11
Jeux : Robinson's requiem, Detroit, Traps'n'treasures.
Jeux CD : Simon the sorcerer, The lost vikings, Jetstrike...
Disquette
Painter 3D, logiciel commercial complet d'images de synthèse -Theme park, la démo jouable.

N° 12 - ref P12
Jeux : Theme park, Ruff'n'tumble, Star trek...
Jeux CD : Litil divil, Top gear, Kid chaos, Universe...
Disquette
Desktop Magic, un super économiseur d'écran - Transplant, un étonnant shoot'em up galactique - Dragon tiles, un jeu de réflexion - Hirmu, une démo

30 F
primée à l'Assembly 94.

N° 13 - ref P13
Jeux : Super stardust, Aladdin, Sim city 2000...
Jeux CD : Cannon fodder, Arcade pool, Quik, Fields of glory...
Disquette
Héros, un grand jeu d'aventure exclusif en français - Virus checker, le must des antivirus - Wipe out - Sys info - BBase 3 - 1 démo.

N° 14 - ref P14
Jeux : Alien breed tower, Football glory, Zeewolf, soluce : Litil divil...
CD Dream : Roadkill, Marvin, Rise of the robots.
Disquette
RT Sound processor light (effets sonores), Lemmings 94, GFX Lab (effets graphiques), VClock, Star buster (casse-briques).

B O N D E C O M M A N D E

DREAM n°15

Coupon à renvoyer à Posse Press/Bootik, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Paiement par chèque ou par mandat à l'ordre de Posse Press.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....
Téléphone : .....

Tarifs pour la France métropolitaine uniquement, autres pays nous contacter au (1) 46 87 60 11.

Articles choisis	Références	Prix

Port (cumulatif)
+ 16 francs pour une ou plusieurs références P..
+ 40 francs pour une ou plusieurs références S..
Gratuit pour les références A..

	Total	

BOOTIK

Overdrive CD - ref AOV

2 490 F frais de port gratuits !

Overdrive CD + Nigel Mansell + CDPD IV + un abonnement d'un an à Dream !

Comment accéder à toute la collection des CD au format ISO (Mac et PC), pouvoir jouer des CD audios, pouvoir lire des CD photos, avoir accès à la bibliothèque sans cesse croissante des logiciels Amiga sur CD et enfin pouvoir faire tourner la majeure partie des jeux CD-32 sur un 1200 ? Une seule réponse : l'Overdrive CD. Il vous sera livré avec Nigel Mansell, la référence en matière de course de voitures et le CDPD IV, collection géante de logiciels du domaine public et, en prime, un abonnement d'un an à Dream !

Les 2 titres offerts avec l'Overdrive CD sont disponibles dans la limite des stocks. Deux autres titres de même valeur peuvent s'y substituer, n'hésitez pas à appeler pour connaître les disponibilités.
La gorantie et le SAV de l'Overdrive CD sant assurés par Archos France, Verrières.

80 F

Reliure Dream - ref PRE
Offrez à votre collection d'Amiga Dream une superbe reliure. Robuste et pratique, elle protégera sous son design agréable, 11 numéros du magazine.

69 F

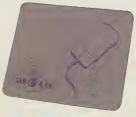
CD Timbres de France - ref PTF
Offre spéciale Dream pour les CD-maniaques philatélistes. Ce CD compatible CDTV et CD-32 recense, sous une interface très conviviale, plus de 5 000 timbres de France. Testé et approuvé par Dream.

35 F

Bible du Jeu - ref PHS
La référence en matière de jeux pour Amiga et CD-32. Découvrez les 101 meilleurs jeux, 101 trucs et astuces et un méga dossier sur les jeux de foot. Incontournable.

55 F

T-shirt Dream - ref PSH
Bomber le torse avec la Dreamette sur le coeur ? Une réalité avec ce T-shirt taille unique 100% coton à l'effigie du magazine.



40 F

Tapis souris Dream - ref PTA
Doublez la durée de vie de votre souris et facilitez-vous l'existence avec ce tapis souris jersey, première qualité, illustré par la Dreamette.

CD Flink - ref SFL

249 F

Flink

En exclusivité française, Dream propose dans sa boutique le must du jeu de plateaux sur CD-32 : Flink de Psygnosis. Flink met en scène un apprenti magicien perdu sur une île exotique.
"Un des rares jeux à exploiter la CD-32, avec le fun en plus ! Un vrai régal !".

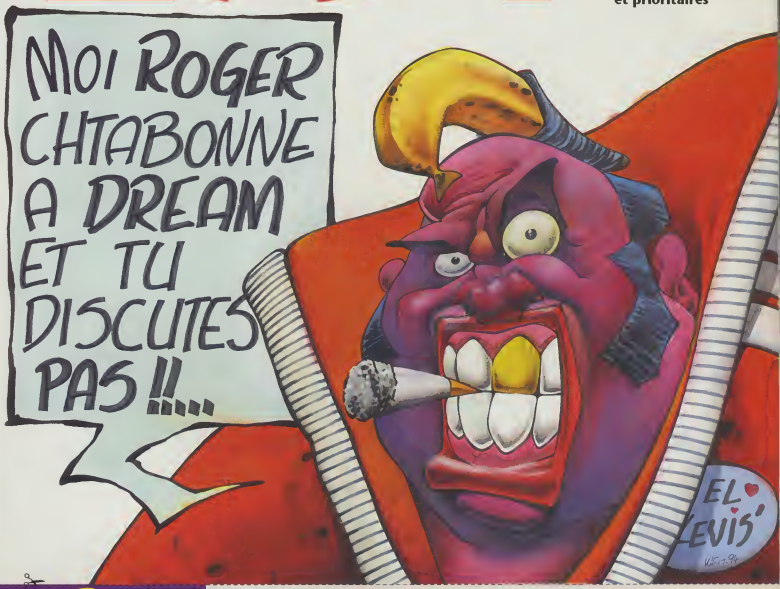
DREAM TOP

Noté 92% par Dream

Toutes ces offres sont valables dans la limite des stocks disponibles et peuvent être modifiées ou annulées sans préavis.

ABONNEMENT 279 F

- **11 numéros + 11 disquettes**
- **3 numéros gratuits, soit une économie de 105 francs**
- **Dream dans votre boite aux lettres, avant sa sortie en kiosque**
- **Vos petites annonces gratuites et prioritaires**



DREAM
TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

15

COUPON-RÉPONSE

Oui, je souhaite m'abonner à Dream.

Pour être abonné dès le numéro 16, renvoyez ce coupon avant le 14 février.

nom : ..... prénom : ..... adresse : .....

.....code postal : ..... ville : .....

Je joins mon règlement de 279 francs à l'ordre de Posse Press par :

❑ Chèque bancaire, ❑ Chèque postal, ❑ Mandat.

Offre à renvoyer avant le 30 février à Posse Press/Abonnements,

21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

** Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement.*

Février 1995 - n°15

CD DREAM

TOUT L'UNIVERS DES CONSOLES CD 32 BIT

Flink

Super stardust,
Alien breed tower assault...

Rock'n'jeux

DISTANCE

De plus en plus incroyable. Le groupe de rock Genesis a investi dans Alternative software et Quicksilver distribution. Ce dernier label concerne des logiciels à prix budget pour CD-Rom et CD-32. Si seulement les musiques des prochains jeux pouvaient être réalisées par le groupe mondialement connu !

Y'en aura pour tout le monde !

VIDÉO CD

Multimedia productions pense mettre très bientôt sur le marché une nouvelle gamme de VidéoCD. Trois labels différents seront lancés. Le premier, *Heatwave* sera exclusivement réservé aux adultes (pas besoin de vous faire un dessin). *Funtime* s'adressera aux enfants de plus de trois ans. Et enfin, les CD-Rom *Virtual products* proposeront les meilleurs logiciels shareware et DP, ainsi que les nouveautés. De quoi contenter tout un chacun.

Le plein de CD, s'il vous plaît

MÉDIATHÈQUES

Pd soft et 17 bit software continuent à nous proposer des CD bourrés de programmes et de fichiers. Une dizaine de produits sont encore disponibles. *Light rom* contient essentiellement des fichiers *Lightwave*, *Sculpt* et *Imagine* et propose des objets, des textures, des fichiers DEM pour *Vista*, tout comme le CD *Amiga ray tracer*. *17 bit phase 4*, *Hottest 4*, *Compendium deluxe* et *Utilities 1-1 500* sont des compilations des meilleurs logiciels du domaine public, qu'il s'agisse de jeux ou d'utilitaires. Les graphistes pourront se délecter avec *Gif clip art* et *Pcx clip art*, qu'ils pourront associer dans leur traitement de textes avec *Freshfonts* (plus de 200 fontes de tout format). Si le développement de jeux CD-32 n'est plus aussi productif, on ne peut pas en dire autant des CD-Rom de données, surtout chez ces deux éditeurs.

Cyber idée

ADAPTATION

Cyberwar, le superbe logiciel de jeu sur CD-Rom Pc devrait être converti sur CD-32. Alors qu'on n'espérait plus une telle adaptation, les fans du film (*Le cobaye*, en l'occurence) pourront s'éclater dans un univers où l'image de synthèse prend une place prépondérante. Sortie prévue pour le premier trimestre 1995.

Cyberwar.

Dieu et les robots

CENSURE

Connaissant le puritanisme des Anglais, il n'est pas étonnant que la publicité pour *Rise of the robots* ait été censurée par le Bacc (l'équivalent de notre Csa). En effet, dans cette publicité, l'un des robots n'hésitait pas à invectiver le télespectateur en lui demandant s'il croyait en Dieu.

Console je vous aime !

MARCHÉ

Décidément, le marché des consoles et des jeux vidéo en attire plus d'un. Après Apple qui, conjointement à Bandai, prépare une machine de jeu familiale, c'est au tour de Intel de faire parler d'eux. Pour diversifier ses activités, et certainement faire oublier le cataclysme provoqué par son Pentium buggé, Intel devrait investir dans le marché des bornes d'arcade. A ce train-là, qui peut dire si Moulinex ou Kenwood ne préparent pas, eux aussi, des consoles de jeux pour un futur proche.

The ultimate version

DIT

Alors qu'on n'attendait même plus la version CD-32 de *Theme park*, Mindscape vient d'en acheter les droits pour le sortir très rapidement sur ce format. On pensait plutôt à voir Bullfrog ou Electronic arts comme éditeur, le plus important reste que cette sortie soit confirmée. Une superbe intro et de nombreux écrans intermédiaires y seront sûrement rajoutés pour permettre à cette ultime version de combler notre attente.

Theme park.

ASCII VOTRE SPECIALISTE AMIGA

10 rue de Lépante
06000 NICE
Tél : 93.13.08.66
Fax . 93.13.90.95

Grâce au **600 TOWER**, vous pouvez desormais mettre 2 disques dur en 3.5 '' sans alimentation externe ; pavé numérique ; Alimentation 200 Watts fournie ; boite ventilé

IMPORT JEUX CD 32

ARCADE POOL	149 Frs
A.T.R.	249 Frs
BUMP AND BURN	249 Frs
DARKSEED	249 Frs
DEATH MASK	249 Frs
JUNGLE STRIKE	290 Frs
KID CHAOS	245 Frs
PGA EURO TOUR	249 Frs
RISE ON THE ROBOTS	289 Frs
ROADKILL	249 Frs
SIMON THE SORCERER	290 Frs
SHADOW FIGHTER	nc
SUBWAR 2050	225 Frs
SUPER STARDUST	220 Frs
TOP GEAR 2	249 Frs
TOWER ASSAULT	249 Frs
VITAL LIGHT	249 Frs

ARABIAN NIGHT	129 Frs
BANSHEE	275 Frs
BRIAN THE LION	199 Frs
BUBBA AND STICKS	190 Frs
CHAOS ENGINE	99 Frs
CHUCK ROCK	230 Frs
DIZZY ADVENTURES	129 Frs
FIELDS OF GLORY v.o	240 Frs
FRONTIER ELITE 2	220 Frs
GUARDIAN	220 Frs
GUNSHIP 2000	310 Frs
INT. SENSIBLE SOCCER	195 Frs
JAMES POND ROBOCOD	245 Frs
JET STRIKE	249 Frs
LABYRINTH OF TIME	189 Frs
LAST NINJA 3	129 Frs
LEMMINGS	229 Frs
LITIL DIVIL	249 Frs
LOTUS TRILOGY	265 Frs
MORPH	210 Frs
MYTH	129 Frs
SOCCER KID	249 Frs
TROLLS	289 Frs
TOTAL CARNAGE	129 Frs
U.F.O	215 Frs
UNIVERSE	290 Frs

Nigel Mansell ..... 99 Frs
Diggers / Mansell ..... 29 Frs
Sim City ..... 149 Frs
** Asterix 1 éducation ..... 69 Frs
** Asterix 2 éducation ..... 69 Frs
** Bridge Initation ..... 190 Frs
** Bridge Perfectionnement ..... 190 Frs
Timbres de France ..... 145 Frs
Dangerous Street + Wing Commander ..... 99 Frs
Chronologie du Monde de 1944 à 1991 ..... 149 Frs
** Nécessite clavier

600 TOWER

Vous pouvez désormais mettre 2 disques dur en 3.5 '' sans alims externe

pavé numérique

alimentation 200 W boite ventilée

1590 Frs*

SOURIS AMIGA 139 Frs

VRAI CLAVIER A4000/CD32 300 Frs

DISQUE DUR IDE

2 '' 1/2	3 '' 1/2
80 Mo .....1090 Frs	250 Mo ..... 1090 Frs
120 Mo .....1690 Frs	340 Mo ..... 1190 Frs
260 Mo .....2190 Frs	420 Mo ..... 1390 Frs
Option OVERDRIVE (boitier disque dur en PCMCIA) + 290 Frs	540 Mo ..... 1590 Frs 15 Mo de DP offert dans chaque disque dur

HP DESKJET 320 **2090 Frs**
Imprimante jet d'encre N&B
option bac à feuilles ..... 300 Frs
option Kit Couleur ..... 320 Frs

Drive externe SONY.. 540 Frs
Drive externe ..... 449 Frs
Drive interne Amiga ..... 350 Frs

DSS + version 3.0 (v.o) 490 Frs
GLOCK GVP Genlock 2990 Frs

NOMBREUX TITRES POUR CD32 + FMV

Amiga CD 32
1390 Frs

Boitier SX1
1990 Frs

DISPONIBLE

PACK AGA A1200-A4000

Logiciels et manuels en Français
Deluxe Paint IV
Digita Wordworth
Digita Print Manager
Dennis - Oscar
Jeu disquettes Nigel Mansell AGA offert

299 Frs

EXTENSIONS MEMOIRES

AMIGA 500 ext 512 Ko	229 Frs
AMIGA 500 ext 512 Ko + horl.	289 Frs
AMIGA 500+ ext 1 Méga	350 Frs
AMIGA 1200 ext 4 Mégas	1990 Frs
AMIGA 1200 ext 2 Mégas	1290 Frs

Possibilitées de mettre un FPU sur les extensions mémoires A 1200

FPU 33 Mgz	690 Frs
FPU 40 Mgz	990 Frs

LOGICIELS

Cinémorph v.o	199 Frs
Maxiplan v.o	290 Frs
Deluxe Paint IV AGA v.f	199 Frs
Final Copy II	490 Frs
Wordworth v.f	199 Frs
Lightwave 3D	3990 Frs
Image FX 2.0 v.o	1990 Frs

Articles disponibles jusqu'à épuisement.

ASCII
10 Rue de Lépante
06000 NICE
Tél : 93.13.08.66
Fax : 93.13.90.95
Ouvert du lundi au samedi non-stop de 9h30 à 19h00 sauf le lundi matin

BON DE COMMANDE

FRAIS DE PORT

Logiciels, jeux	+ 30 Frs
Périphériques	+ 40 Frs
Unités centrales	+ 120 Frs
Ecrans	+ 200 Frs

* photo non contractuelle

CD

Flink

PSYGNOSIS

Quelle joie de tester un jeu CD-32, surtout quand il ne s'agit pas d'un simple portage. Flink est l'adaptation du superbe jeu du même nom qui sévissait sur Megadrive. Mais attention, la version CD-32 est loin d'avoir été bâclée, et Psygnosis nous fournit là le meilleur jeu de plates-formes sur cette console. Une exclusivité du CD-Dream bien sûr !

Le scénario n'est pas sans rappeler un autre titre de Psygnosis : *Wiz'n liz*. Cette fois-ci, un jeune magicien part à la recherche de quatre morceaux de cristal, dissimulés un peu partout dans l'île Imagica. Le sort en est jeté pour ce qui est de l'histoire, passons maintenant à la réalisation. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'on en prend plein les mirettes ! Au premier coup de joystick, on découvre un magnifique scrolling différentiel comme Psygnosis en a le secret, et une qualité graphique à faire pâlir une Psx (c'est juste une blague entre moi et Sony !). Le personnage est plutôt réussi, et sa grande taille constitue un avantage dans ce genre de jeu.

Attention, le danger ne vient pas toujours d'en bas.

Après quelques minutes, on découvre même un nombre impressionnant d'animations chez l'apprenti *David Copperfield*. La gestion du joypad est admirable et permet à *Flink* d'effectuer au doigt et à l'œil les quelques mouvements dont il dispose. Le personnage accélère pour peu que l'on reste appuyé sur la direction choisie, et fait preuve d'une inertie très réaliste, mais pas toujours très saine pour les nerfs. Outre les déplacements, *Flink* peut sauter, ramasser des objets, les lancer ou encore jeter des sorts. Certains objets ou bonus sont obligatoires pour continuer sa route. Un rocher pourra être jeté sur une balance où vous vous tenez, transformant cette dernière en véritable catapulte, et vous permettant d'atteindre des endroits inaccessibles. Sympathique, le programme, qui, je le rappelle, est entièrement en français, vous donne de temps à autres de petits conseils pour vous faciliter la vie. Il peut vous indiquer un moyen plus expéditif pour vous débarrasser des monstres (en leur jetant des coffres vides par exemple), ou pour les faire trébucher comme des quilles en bas d'une pente.

La carte vous informe de votre progression dans l'immense île d'Imagica.

Attention... magie !

Comme au fur et à mesure du jeu, vous collectez des ingrédients, il est clair qu'ils serviront à un moment ou à un autre à vous concocter une mixture magique. Pour cela, le menu de

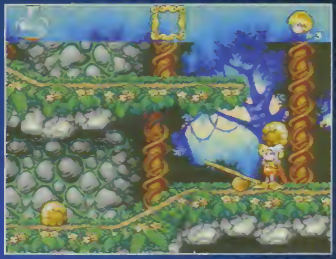
Vous avez bu ou quoi ?

sélection vous sera d'une aide précieuse, car il vous facilitera la lecture des parchemins où sont inscrites les recettes. Après avoir pris connaissance de l'une d'entre elles, et une fois tous les ingrédients récupérés, vous pouvez tenter de cuisiner votre potion. Attention aux dégâts si vous vous êtes trompés dans la formule ! Les sorts s'accumulent au fil du temps, et à condition que vous possédiez assez de points de magie (symbolisés par une fiole en haut de l'écran), vous pourrez les utiliser sur le décor, ou contre vos adversaires. Ainsi, il vous sera facile de lancer des bombes sur vos ennemis, de leur envoyer une tornade, ou créer un orage aux éclairs meurtriers. Avouez que c'est plus alléchant que de sauter sur eux pour s'en débarrasser ! Pour ce qui est des autres sorts, certains vous permettront de faire pousser les plantes, et d'autres créeront des plates-formes supplémentaires dans le décor. Le concept utilisé pour l'énergie est plutôt intéressant. À chaque fois que vous détruisez un ennemi, vous récupérez de l'énergie magique. Quand celle-ci atteint un niveau suffisant, il vous est alors possible de jeter un sort. En revanche, dès qu'un ennemi vous touche, il vous en fait perdre un maximum. Et si vous êtes touché alors que la fiole magique clignote pour signaler qu'elle est vide, ce sera une vie entière que vous perdrez. *Flink* est vraiment un jeu de plates-formes hyper complet, avec tous les éléments indispensables à ce type de jeu, et même plus. On balance un monstre que l'on vient d'assommer sur un autre, on se fait voler ses ingrédients par des chapardeurs, on saute de liane en liane pour éviter les pièges. L'un des rares jeux à exploiter la CD-32, avec le fun en plus ! Un vrai régal.

G.H.

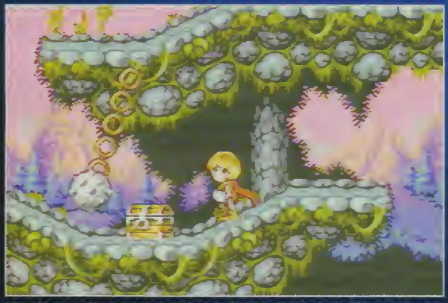
Un petit clin d'oeil à Bill Tomato.

Non, ce n'est pas une parodie de Batman !



Le jeu réserve aussi quelques passages de réflexion.

Flink est un jeu de plates-formes hyper complet.



Des décors variés, une animation irréprochable et de nombreux éléments visuels.

Plates-formes

GRAPHISME	17
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	16
SON	14
DURÉE DE VIE	15
PRISE EN MAIN	16
DIFFICULTÉ	13
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	18

Nombre de joueurs : 1

Langue : français

Disponible : Megadrive

92%

CD

Super stardust

TEAM 17

Super stardust sur CD-32 ! Incroyable mais vrai. Les possesseurs de la console vont pouvoir s'en donner à cœur joie sur ce shoot'em up hors norme, loin des Banshee et autre Project-X. Sans s'étendre sur la technique employée, je rappelle que Super stardust est un shoot'em up sans scrolling où vous devez détruire tous les éléments nuisibles à l'écran pour passer au prochain tableau.

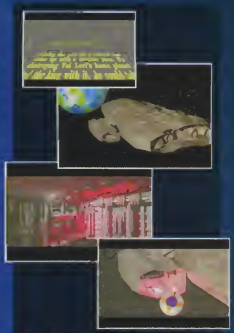
Le deuxième niveau est splendide.

Si les premiers niveaux sont assez simples (il suffit de détruire toutes les météorites présentes à l'écran), d'autres sont plus ardus (vaisseaux ennemis, monstres de l'espace). Les météores, digitalisés, ne se détruisent pas en un seul coup de laser, ça serait trop facile. À chaque tir, elles se divisent en deux morceaux plus petits et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils se réduisent en poussière cosmique. Votre mission n'est pas de tout repos, car si vous tirez sans réfléchir, vous vous trouvez vite encerclé par un nombre impressionnant de petites météorites qui n'hésitent pas à rencontrer votre route. Outre votre laser, vous avez néanmoins la possibilité de vous déplacer en agissant sur la direction et la puissance de vos réacteurs. Dans les moments les plus critiques, vous pouvez même générer un bouclier magnétique pour éviter tout contact mortel, mais attention, car son utilisation est limitée. De temps à autre, de petites capsules sont libérées par les astéroïdes et permettent de vous régénérer, ou encore d'améliorer votre équipement. L'une des plus importantes est certainement celle qui vous octroie un tir plus rapide, car le temps de rechargement initial de votre arme s'avère bien souvent pénible. Heureusement, il est possible de récupérer de nouvelles armes, comme la flamme ou la méga-bombe aux pouvoirs dévastateurs.

Impressionnant !

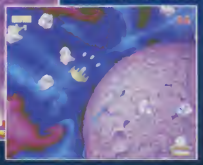
Après avoir fini les six zones qui composent chaque région, il vous suffit de détruire le boss (ce qui n'est pas une mince affaire) pour passer à la phase des tunnels. C'est certainement le moment le plus impressionnant de *Super stardust*. Vous défilez à grande vitesse dans un tunnel en pseudo-3D, en essayant d'éviter ou de détruire le moindre obstacle sur votre chemin. C'est rapide, très bien réalisé (malgré quelques bugs graphiques), et les sensations sont étonnantes. Cette version CD-32 bénéficie de quelques innovations, comme la présence d'une intro et de scènes intermédiaires en ray-tracing et d'une bande son très réussie. La gestion du joypad est incroyable et peut être paramétrer selon vos exigences. *Super stardust* est un jeu d'arcade qui nous tient en haleine des heures durant, provoquant bien souvent des crampes aux mains. Etonnant, sublime, en un mot : *Super stardust*.

G.H.



Une séquence d'intro époustouflante.

Des séquences 3D pleines d'obstacles.



Shoot'em up

GRAPHISME	16
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
SON	15
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	16
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais

Disponible : Amiga

90%

MAGASIN au 130 BD MADELEINE
06 000 NICE

JESSICO

N'OUBLIEZ PAS LES BONS PLANS JESSICO
P 17

CD 32

CONSOLE +2 JEUX 1290
JOYPAD PRO CD32 185
SOURIS CD32 155
ALIEN OLYMPICS 195
ARCADE POOL 149
BANSHEE 205
BATTLE CHESS 150
BEAVERS 135
BENEATH STEEL SKY VO 225
BRIAN THE LION 203
BUBBA AND STICK 135
CANNON FODDER 220
DIZZY ADVENTURES 169
DONK SPEC. EDITION 262
DRAGON STONE 217
EVASIVE ACTION 233
FANTASY MANAGER 154
FIELDS OF GLORY VO 240
FIELDS OF GLORY VF 270
FLY HARDER 135
GUARDIAN 226
GUNSHIP 2000 215
HEIMDALL 2 245
INFERNO ..... NC
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 195
INTERNATIONAL WORLD OF SOCCER ..... NC
JAMES POND 2 ROBOCOD 99
JUNGLE STRIKE 210
KICK OFF 3 290
LABYRINTH OF TIME 189
LITIL DIVIL 249
LOST VIKINGS 150
MANCHESTER UNITED 220
MARVIN MARVELOUS ADVENTURES. 233
MEGARACE 270
MICROCOSM 289
MORPH 99
NICK FALDO GOLF 250
NO SECOND PRIZE ..... NC
PGA EUROPEAN GOLF 235
PIRATES GOLD 189
ROADKILL 231
RISE OF THE ROBOTS 225
SHADOW FIGHTER ..... NC
SIMON THE SORCERER 290
SKELETON KREW 270
SKIDMARKS ..... NC
SKIDMARKS 2 ..... NC
SOCCER KID 248
SPEEDBALL 2 116
SUBWARS 2050 225
SUPER STARDUST 220
THEME PARK 270
TOP GEAR 2 250
TOWER ASSAULT 226
UFO 215
ULTIMATE BODY BLOWS 210
UNIVERSE 240
VIDEO CREATOR VO 280
VITAL LIGHT 250
WORLD CUP GOLF ..... NC

STAR LC 100 COULEUR + CABLES ..... 1490 F

BUDGETS AG

5 TH GEAR 90
ADAMS FAMILY 139
ALIEN BREAD 92 119
ALIEN BREAD 2 159
APIDYA 99
ARCADE POOL 129
ASSASSIN SP. EDITION 119
BLACK CRYPT 129
BODY BLOWS 129
CAESAR DELUXE 149
COMPIL COLLECTORS 169
DESERT STRIKE 149
DOGFIGHT VO 169
DUNE 2 VO 149
EPIC 149
EYE OF BEHOLDER 2 169
F117 A VO 169
FIREBLASTER 90
HEART OF CHINA VO 159
JUMP JET 90
KING QUEST 1,2,3 OU 4 149
LEISURE SUIT LARRY 1 OU 2 OU 3 149
LOOM 159
LURE OF TEMPRESS 149
MONKEY ISLAND 2 VO 169
OPERATION STEALTH 159
PIRATES 129
PGA TOUR GOLF VO 159
PRINCE OF PERSIA 129
PROJECT X 129
QUANTOX 90
REACH FOR THE SKIES 159
SHAOLIN WARRIORS 90
SHUTTLE VR 149
SIM CITY CLASSIC 149
SPACE QUEST 4 VO 169
SPACE STATION 90
STREET FIGHTER 2 129
STRIKER NF 119
WALKER 129
WARZONE 90
WOLF CHILD 109

EDUCATIFS

GAMME ADI
* ENVIRONNEMENT 270 F
* APPLICATION 225 F
- MATHS OU FRANCAIS OU ANGLAIS
- ALLEMAND OU BIOLOGIE OU GEOGRAPHIE
- ECOLE CE1 OU CE2 OU CM1 OU CM2
- COLLEGE 6 OU 5 OU 4 OU 3EME

GAMME ADIBOU 4/7 ANS 270 F
JE LIS OU JE CALCULE CP
JE LIS OU JE CALCULE GRANDE SECTION
JE DECOUVRE LA MUSIQUE
JE DECOUVRE LA NATURE

ATTENTION POUR TOUTE LA GAMME ADI SPECIFIEZ UNE CLASSE ET UNE MATIERE NOUS CONTACTER POUR DISPONIBILITE

CONSOLE CD32 + MANETTE + 3 JEUX

(OSCAR + 0IGGERS + NIGEL MANSELL)

1490 F

LA COMPILATION #1

CANNON FODDER+THE SETTLERS +TERMINATOR 2+CHAOS ENGINE

268 F

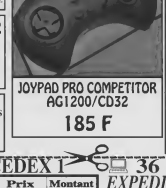
JEUX AG1200

ALADIN 225
ALIEN BREAD 2 249
BANSHEE 190
BLOODNET 270
BRIAN THE LION 159
BUBBLE SQUEAK VO 203
CIVILISATION VO 289
COMMANDER BLOOD ..... NC
DETROIT 290
DREAMWEB 270
FIELDS OF GLORY 245
FOOTBALL GLORY 220
GUARDIAN 231
GUNSHIP 2000 ..... NC
HEIMDALL 2 231
ISHAR 3 263
JUNGLE STRIKE 216
JURASSIC PARK 190
KICK OFF 3 231
LION KING 231
LORD OF THE REALMS VO .250
LORD OF THE REALMS VF .320
ON THE BALL WORLD CUP VO 280
ON THE BALL LEAGUE VO ..260
OSCAR 219
PGA EUROPEAN GOLF 235
PUTTY SQUAD ..... NC
RISE OF THE ROBOTS 273
ROADKILL 231
ROBINSON REQUIEM VO 240
SABRE TEAM VO 205
SECOND SAMURAI 229
SHAQ FU 225
SIM CITY 2000 (4MO+DD) 325
SIMON THE SORCERER VO.319
SKELETON KREW 270
STAR TREK 25TH ANN. 270
STRIP POKER PRO 273
SUBWARS 2050 265
SUPER STARDUST 265
THE CLUE 209
THEME PARK VF 270
TOP GEAR 2 210
TORNADO (DISQUE DUR) 285
TOWER ASSAULT 184
TRANSARTICA VO 120
UFO 240

LA COMPILATION #2

MIG29+DIZZY ADVENTURES +BMX SIMULATOR+TENNIS +KONIX SPEEDKING

199 F



JOYPAD PRO COMPETITOR AG1200/CD32

185 F

JEUX AG

ALIEN, OLYMPICS 195
ALIEN 3 210
ARMOUR GEDDON 2 150
BODY BLOWS GALACTIC 229
BRIAN THE LION 143
BUBBLE SQUEAK 129
CANNON FODDER 2 225
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALY VO 240
CHAMPIONSHIP DATA 94 140
CIVILISATION 229
CLUB FOOTBALL 210
COMBAT CLASSIC 3 270
CRASH DUMMIES 217
D-DAY 295
DARKMERE 205
DAWN PATROL 270
DRAGONSTONE 225
DREAMWEB 270
ELFMANIA 199
EMPIRE SOCCER 195
EVASIVE ACTION 231
F1 GRAND PRIX VO 229
FANTASY MANAGER 195
FIELDS OF GLORY VF 245
FIFA SOCCER 270
FOOTBALL GLORY VF 185
FRONT LINES 270
GENESIA VO 150
GOBBLINS 3 220
HEART OF CHINA VO 150
HEIMDALL 2 235
HIGH SEAS TRADER 270
INT. SENSIBLE SOCCER 150
JUNGLE STRIKE ..... NC
K240 231
KICK OFF 3 EURO CHAL 200
KING QUEST 6 231
MANCHESTER UNITED 195
MORTAL KOMBAT 209
MR NUTZ 190
NCAA BASKET ..... NC
NICK FALDO GOLF VO 150
ON THE BALL WORLD CUP VO 225
ON THE BALL LEAGUE VO ..225
OVERLORD 231
PERIHELION 159
PGA EUROPEAN GOLF 235
PINBALL DREAM +FANTAZY 235
PINKIE 195
POWER DRIVE 230
PREMIER MANAGER 3 ..... NC
QWICK 254
RISE OF THE ROBOTS 254
ROBINSON REQUIEM 240
RUFF AND TUMBLE 210
SABRE TEAM ..... NC
SENS. WORLD OF SOCCER ..225
SETTLERS VF 275
SIERRA SOCCER 175
SKIDMARKS 2 231
STARLORD 250
SYNDICATE VO 150
TACTICAL MANAGER 205
THE CLUE 209
THEME PARK 260
TOP GEAR 2 210
TOWER ASSAULT 184
TRIPLE ACTION 7 COMPIL .180
UFO 240
UNIVERSE 215
WORLD CUP USA 94 190
ZEEWOLF ..... NC

ACCESSOIRES AMIGA

EXT. 512K AG 500 229
EXT. 512 K + H 289
EXT. 1 MO AG 500+ 399
EXT. 1 MO AG 500 450
EXT. 1,5 MO AG 500 799
LECT. INT. AG 500 469
LECTEUR EXTERNE 3,5" 490
ALIMENTATION AG 349
SYNCHRO XPRESS 299
INTERFACE MIDI 3+1 199
CRAYON OPTIQUE 299

DIVERS AG/ST

SOURIS 155
ADAPTATEUR 4 JOY 95
KONIX SPEEDKING 95
KONIX SPEEDKING AUTO ..100
KONIX NAVIGATOR 115
QUI SUPERBOARD 135
QI TOPSTAR 199
DISK 3,5" DF DD 35
DISK 3,5" DF HD 40
ETIQUETTES 3,5" X100 40
BOITIER 50 DISK 59
MICRO KIT NETTOYAGE 99

AG 600 & 1200

CARTE ACCEL. 1220/28 + 4MO 2190
CARTE ACCEL. 1220/28 + 8MO ..... NC
EXT. 8 MO AG1200 3060
EXT. 4 MO AG1200 1850
EXT. 1 MO AG600 429
EXT. 1 MO AG 600+H 499
LECT. INT. AG600/1200 589
KIT OVERDRIVE A600/1200 750
OVERDRIVE +DD 280MO ...1990
OVERDRIVE +DD 420MO ...2490
LECTEUR CD DOUBLE VITESSE.....1990
OVERDRIVE + CD + DD 280MO 3890
OVERDRIVE + CD + DD 420MO 4390
INTERFACE MIDI A1200 240

JESSICO VOUS PROPOSE UN FINANCEMENT POSSIBLE EN PLUSIEURS MOIS POUT TOUT ACHAT DE PLUS DE 2000 F

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES	Qte	Prix	Montant

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total	
Port	
Total	

PORT LOGICIELS, JEUX 30 F
IMPRIMANTES, CONSOLES 60 F
ORDINATEURS 90 F

PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR; TOTAL + 47F
EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER; TOTAL + 30F

36 15 JESSICO ☎ 93.97.22.00
EXPEDITION: COLISSIMO FAX 93 97 07 00

☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE 16/02
☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE (RESERVE AUX CLIENTS)
☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

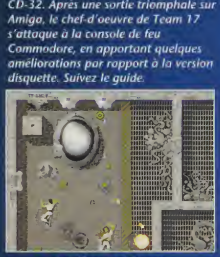
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Exp../..

NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
C. P. ☐☐☐☐☐ VILLE .....
TEL : ..... SIGNATURE:

Alien breed Tower assault

TEAM 17

Le meilleur jeu d'arcade toute catégorie confondue fait son entrée sur CD-32. Après une sortie triomphale sur Amiga, le chef-d'oeuvre de Team 17 s'attaque à la console de feu Commodore, en apportant quelques améliorations par rapport à la version disquette. Suivez le guide.



Des décors saisissants.

L'intro est une formidable publicité autour des performances de Lightwave.

La grande innovation est la présence d'une intro saisissante de réalisme. Réalisée sous *Lightwave* à l'aide d'un *Raptor* (un gros calculateur Amiga), elle nous montre concrètement les possibilités de l'excellent logiciel d'images de synthèse et les compétences de réalisation et de modélisation de Team 17. Bien évidemment, l'intro, comme son nom l'indique, reprend le scénario pour nous plonger au coeur de l'action, mettant les points sur les "i" quant à votre arrivée sur cette planète hostile. Le contexte pourrait se calquer sur celui du film *Aliens* de James Cameron. Vous débarquez en effet sur une colonie dont vous venez de recevoir un code détresse et essayez d'y sauver le plus grand nombre de civils. L'interface graphique est restée la même, mais que les détracteurs des premiers volets se rassurent, la jouabilité a été entièrement revue et corrigée. Ainsi, le jeu ne se limite pas à un simple beat'em up où il suffit de tirer sur

Une exploration minutieuse : mélange d'action et d'aventure.

Vous avez des piles de rechange ?

3615 DPSH

Domaine Public Software Hardware

Hermès : le protocole Amiga : simple, rapide, puissant

Pas de blabla mais des mégas !

- Plus de 100 Mo de dernières nouveautés importées directement du Canada et des USA.
- Plus de 2500 fichiers et logiciels 100% Amiga (jeux, images, utilitaires, démos, fichiers musicaux).
- Quel que soit votre Amiga, vous trouverez sur DPSH les réponses à vos problèmes.
- Hermes est le protocole le plus facile et convivial d'intégration.

3615 DPSH la meilleure façon de télécharger sur Amiga !

Commandez pour 35 francs le protocole Hermes et ses utilitaires sur le 3615 DPSH

Gagnez des accès mensuels en 3614 sur le 3615 DPSH.

La Plus Grande Logitheque de Paris

TOUTE LA MICRO : MATÉRIELS & LOGICIELS
TOUS LES JEUX : MICRO & VIDÉO
CALCUL, TÉLÉPHONIE, LIBRAIRIE & PRESSE
TOUS LES SERVICES FNAC

LE MONDE DE L'AMIGA
Des vendeurs spécialisés, le Rendez-Vous des passionnés, toutes les nouveautés en français.

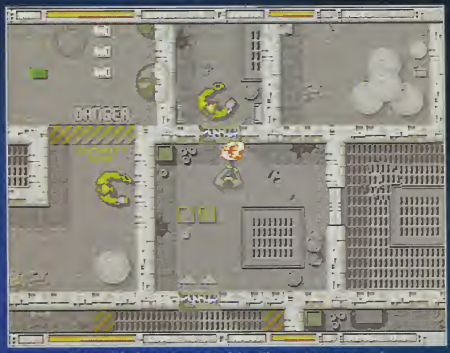
LE FORUM INNOVATIONS

Un espace de démonstration, où spécialistes et journalistes vous présentent sur grand écran, du mercredi au samedi, tous les types de produits présents à la Fnac Micro. Le programme est disponible à l'accueil du magasin et sur 3615 fnac.

71, bd St-Germain - 75005 Paris
Tél. : 44 41 31 50 - Fax : 44 41 31 79
Ouvert du lundi au samedi, de 10h à 20h
Métro : Cluny, RER : St-Michel, Parking : Lagrange

fnac

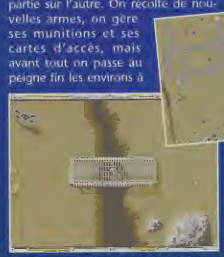
Une réalisation exceptionnelle.



Le contrôle du personnage a été entièrement reprogrammé.

tout ce qui bouge pour finir le jeu. On est totalement maître de la route que l'on emprunte et des tactiques que l'on adopte. Le jeu est ainsi moins linéaire, et le plaisir reste entier d'une partie sur l'autre. On récolte de nouvelles armes, on gère ses munitions et ses cartes d'accès, mais avant tout on passe au peigne fin les environs à la recherche de quelques indices sur le chemin à prendre. Côté jouabilité, les améliorations sont de taille. Seul comme à deux, vous pouvez à présent reculer tout en tirant (ce qui était impossible dans les précédentes versions), et les vagues d'attaque aliens ne sont plus interminables (dès qu'une zone en est débarrassée, elle le reste jusqu'à la fin de la partie). La gestion du joypad est formidable, que ce soit pour contrôler le personnage ou accéder aux différentes options (sélection de l'arme, carte). Cette version CD-32 restera dans les annales. Le jeu lui même est formidable et s'accompagne d'une merveilleuse intro. L'un des meilleurs jeux de toute l'histoire de l'Amiga et bien sûr de la CD-32. On regrettera simplement l'absence de musiques CD pour donner la touche finale, mais là, je crois que je suis trop exigeant.

G.H.



Des paysages désertiques et chaotiques.

Arcade/aventure

GRAPHISME	16
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	16
SON	14
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	15
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	17

Nombre de joueurs : 1 à 2

Langue : anglais

Disponible : Amiga 1200

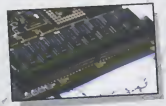
93%

CUDA INFORMATIQUE

NOUVEAU

CUDA Informatique S.A.R.L. - 31, rue de Trévise, 75009 PARIS
Téléphone: (1) 42.46.47.60 Télefax: (1) 42.46.47.01
Ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 19h

Interface SCSI 2 pour Amiga 1200/600
Branchez sur le port PCMCIA jusqu'à 7 périphériques SCSI (CD-Rom, disque dur, Syquest...)
Offre de lancement 599.--



MEMOIRES

Amiga 500		
C1512H	512K + Horloge	349.--
C1520	**2 Mo + Horloge *Option 1 Mo Chip***	**890.--**
MegaChip2	2 Mo CHIP + Super Fat Agnus	1790.--
Amiga 600		
C1605H	**1 Mo + Horloge**	**490.--**
Amiga 1200		
C1208	Avec Horloge & Support Co-pro	
	0 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	690.--
	2 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1290.--
	4 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	**1690.--**
	8 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	2990.--
Divers		
SIMM	2 Mo (A4000, Extension A1200) 72 pin	790.--
SIMM	4 Mo (A4000, Extension A1200) 72 pin	990.--
SIMM	8 Mo (A4000, Extension A1200) 72 pin	2290.--
ZIP	1Mo Statîc colums (A3000, Ext. A2000)	450.--
SIMM	1 Mo (Extension A500, et PC) 30 pin	299.--

PowerScan 4 Scanneur à main 256 niv. de gris 1490.--
PowerScan Couleur 2490.--
Alfascan Scaneur + Soft 256 Niv. gris 1290.--
Modem Commodore 2400 bps (émulation minitel) 299.--
Workbench 3.1 pour A500/2000 version française 720.--
Workbench 3.1 pour A3000 version française 820.--
Workbench 3.1 pour A4000 version française 820.--
I/O Card 2 seriel 2 parallel A2/3/4000 990.--
Contrôleur CD-ROM IDE A2/3/4000 990.--
ROM Switcher A500 199.--
ROM Switcher A600 289.--
Video Backup (Version Peritel) 499.--
ROM 2.04 ou 1.3 199.--
DISK EXPANDER + manuel en français 349.--

CARTES ACCELERATRICES

Bi-Turbo CI1228 pour A1200 ***949.--***

28 Mhz, Extensible jusqu'à 8 Mo par SIMM, Horloge, Support Co-Pro, compatible Overdrive, Disque-Dur, Genlock.

Visitez notre nouveau Show Room CUDA,
31, Rue Trevise, 75009 Paris

TURBO BOARD M-TEC 68030-28 Mhz.

Vrai 68030 avec MMU
Mémoire Autoconfig
Option contrôleur SCSI II
Support Co-Pro PLCC / PGA
Horloge Calendrier

Gratuit ! Un Modem Avec chaque M-Tec 1230

Offre Spécial 1995

Carte Vide	**1390.--**
Carte + 4 Mo	**2390.--**
+ 4 Mo + Co-Pro 28	***2790.--***
+ 4 Mo + Co-Pro 50	**3390.--**
+ 8 Mo + Co-Pro 50	**4490.--**

Lecteurs

Double Densité

CI880	**Externe tous Amiga**	**490.--**
CI881	Interne A500/600/1200	460.--
CI882	Interne A2000/4000	460.--

Haute Densité 1.76Mo par disquettes

CI1176	**Externe tous Amiga**	**990.--**
CI1761	Interne tous Amiga	790.--

DISQUES DURS

Tous nos disques durs sont livrés avec une garantie de 1 an, câblages, notice, disquette d'installation, + 20 Mo de DP, formatté

Amiga 1200
- Disques Durs 3.5"

170 Mo 1190.-- **340 Mo 1690.--**
210 Mo 1390.-- **420 Mo 1990.--**

- Disques Durs 2,5" Pour Amiga 1200 / 600

60 Mo	**990.--**	120 Mo	1890.--
80 Mo	**1190.--**	240 Mo	2290.--

Amiga 500	Contrôleur & Extension mémoire		
Vide	990.--	**210 Mo**	**2290.--**
170 Mo	1990.--	340 Mo	2790.--
Amiga 2000	Contrôleur & Extension mémoire		
Vide	790.--	**340 Mo**	**2490.--**
170 Mo	1890.--	420 Mo	2790.--
210 Mo	1990.--	540 Mo	3090.--

Bon de Commande

Nom _____ Tel _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____

Paiement ☐ Chèque Ajouter 60 FF pour frais de transport
☐ Remboursement Ajouter 80 FF pour frais de transport

No Article / Description	Montant TTC
+ Frais de Transport	
Total	

Signature : _____

Sensible

WORLD OF SOCCER

Sensible SOFTWARE

DREAM

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

N°15

Skidmarks II

Eclatez-vous avec cette démo exclusive du prochain jeu d'Acid Software !

Pict Saver

Faites des photos d'écran !

Amiga Diary

Un agenda pratique !

Clue-Do

Adaptation du grand jeu de société !

Pour tous les Amiga, 1 Mo !